

Magazine officiel des jeux et figurines Warzone et Chronopia

Warzone 2ème édition - Bauhaus Forces of War - Chronopia Fallen Land

CHRONICLES



35 F



News - Rapports de bataille - Histoires brèves - BD



L'ENFER VERT

Les boîtes



Que ce soit pour les brumes du temps et de la légende de Chronopia, ou pour le système solaire déchiré par la guerre de notre sombre futur, Target produit toute une variété de bandes et d'escouades pour répondre à votre besoin de force de frappe, et la liste s'en allonge sans cesse. N'oubliez pas : ce qui ne vous tue pas finit dans la gamelle des vers. Histoire d'apprendre à mieux viser.

À l'intérieur de chacune de ces boîtes, vous trouverez des unités de figurines amoureusement sculptées par les plus grands artistes de notre gamme. Ah, et n'oubliez pas de jeter un coup d'œil à nos articles sur la manière de peindre et d'adapter vos escouades !



Stu

John Robertson

Andy Pandi

Luka & Stefan

Roy



John Grant



Pete & John G.



Felix "the Cat"



Pete



John Robertson & Kev



Nijna "dog"



Adrian



Kev

Je parle qu'au vu de notre travail vous nous imaginez comme des créatures étranges, visqueuses et vivant dans des grottes. Eh bien, vous pouvez constater sur ces photos que nous sommes aussi normaux que vous. Ah ! Ah !



Bienvenue dans ce premier numéro des Chroniques de l'Ère Nouvelle. Je suis Mark Brendan, et je suis venu du pays du soleil et des bourdons jusque dans le nord gelé pour transformer vos anciennes Chroniques (arrête tes double-sens à la noix, Brendan ! - John).

Mais je digresse, ce qui est fort, quand on vient de commencer. Nous avons travaillé comme des forçats pendant des mois sur le nouveau look de ce magazine, et vous tenez en main le résultat de pas moins de cinq dessous de bière et paquets de bonbons couverts de notes. Un rapide survol de ce magazine fera sans doute naître en vous des frissons d'anticipation à l'idée de la masse de trucs que nous avons réussi à faire tenir dans ces soixante-quatre pages. Et quels trucs... Une mise à plat de la deuxième édition de Warzone, des rapports de bataille, des leçons de pein-

ture et de fabrication de terrains... Chronopia n'a pas été oublié non plus, avec notamment la BD "La promesse du Seigneur Ténébreux" et une histoire brève intitulée "Fleurs de rêve et de cauchemar" de la plume de votre humble serviteur.

Pendant que j'y suis, je sais qu'on vous l'a déjà demandé, mais nous avons réellement besoin de davantage de feed-back de la part de ceux qui jouent à nos jeux. Nous ne recevons toujours pas suffisamment de lettres pour ouvrir une rubrique courrier des lecteurs digne de ce nom. Alors écrivez-nous. D'accord ? Ne soyez pas qu'un numéro dans les courbes de vente ! Vous trouverez notre adresse ainsi que quelques consignes ci-dessous.

Cheers

Lord Purple.



Nous sommes intéressés par votre expérience et votre opinion sur nos jeux. Alors, écrivez-nous, et, si vous avez une bonne idée d'article, ne soyez pas timide, tapez-la et envoyez-la aussi. On ne sait jamais.

Tâchez de respecter les indications suivantes quand vous nous proposez un article :

- Tapez votre manuscrit avec un double interligne, et si possible, faites corriger l'orthographe et la grammaire.
- Un manuscrit non tapé, rédigé à la main, ne sera lu que si vous avez une écriture exceptionnellement lisible ! Sinon, il a toutes les chances de finir dans la corbeille à papier.

- Vous pouvez aussi nous envoyer une disquette ; nous pouvons lire pratiquement n'importe quel format.
- Si vous tenez à récupérer le matériel que vous nous envoyez, comme des photos ou des éléments de terrain, pensez, s'il vous plaît, à inclure une enveloppe ou un paquet de réexpédition timbré à votre adresse.
- Soyez bref ! Pas plus de 3 000 mots par article.
- Si vous en avez une sous la main, envoyez-nous aussi une photo récente de votre radieuse physionomie.

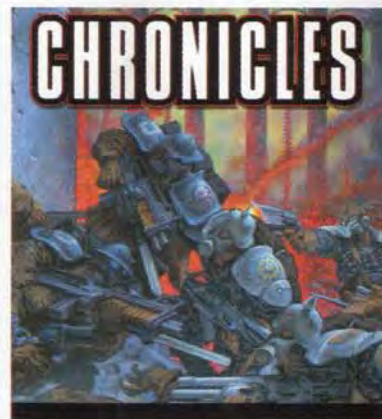
Nous n'avons à vous offrir en retour que votre nom en petits caractères, mais

SOMMAIRE

- 1.....Édito
- 2.....Tableau de bord
- 4.....Fallen Land
- 8.....Guide de peinture : Warzone
- 12.....Les recettes de tonton Alex
- 17.....Warzone 2ème édition
- 22.....Les tranchées de la gloire
- 29.....La promesse du Seigneur Ténébreux
- 33.....Tactique militaire : les Enfants de la Gourde
- 39.....Bauhaus Forces of War: Venus
- 43.....Guide de peinture : Chronopia
- 46.....Waouh ! Ce que vous êtes costaud...
- 48.....La Porte des Griffes
- 49.....Fleurs de rêve et de cauchemar
- 54.....Frontline
- 56.....Catalogue

pensez un peu à l'impression que vous ferez sur votre copine ! Et si votre anglais n'est pas trop catastrophique, nous reprendrons votre texte presque en l'état, en nous contentant de lui apporter cette finition ultraprofessionnelle que vous êtes en droit d'attendre de vos Chroniques de l'Ère Nouvelle.

Adressez vos propositions à:
New Era Chronicles
Submissions Dept.
Target Games UK
Suite 8
2 Commercial Street
Edinburgh
EH6 6JA
Écosse



CHRONIQUES DE L'ÈRE NOUVELLE N°1

Éditeur:

Target Games

Rédacteur en chef:

Mark Brendan

Articles:

Mark Brendan, Patrick Casey, Mark McNaught, Alex Hunter

Direction artistique et maquette:

Séban Thulin

Assistant graphique

Andy Smith

Direction:

John Robertson

Coordination des traductions:

Luca Bernabei

Traduction:

Guillaume Fournier

Couverture:

Paul Bonner

Illustrations:

Adrian Smith, Stuart Beal, Studio Patente, Paolo Parente & Alex Morley, John Haward, Luca Zontini

Photographies:

Mark Brendan & Whitehouse Studios

Peinture des figurines:

Mark McNaught et l'équipe de production de Target Games

Sculpture des figurines:

Roy Eastland, Kev White, Phil Lewis, Alex Hunter, Neil McKenzie, Tim Prow, Peter Flannery, Werner Klotz, Mark Kay, Jerzy Montwill, John Robertson

Target Games UK Ltd:

2 Commercial Street, Edinburgh. EH6 6JA

Target Games US:

P.O. Box 554, Secane, PA 19018, USA

Website & e-mail:

www.target.se - e-mail: warzone@target.se, chronopia@target.se

COPYRIGHT © 1998 TARGET GAMES. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
 WARZONE®, MUTANT CHRONICLES®, DARK EDEN, DOOMTROOPER,
 CHRONICLES, CHRONOPIA ET TOUS LES NOMS DES PERSONNAGES ET
 ASSIMILÉS SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE TARGET GAMES AB. MUTANT
 CHRONICLES® EST UNE MARQUE DÉPOSÉE AUX USA.

Nouvelles Recrues



Luca Bernabei

Entre nous, on n'arrive pas vraiment à croire que Luca ait pu renoncer à une place dans la Juventus pour rejoindre notre propre équipe, chez Target Games, mais qui va aller le lui dire, hein ? Il est remarquablement calme et poli pour un Italien, mais après tout, Marlon Brando l'était aussi dans Le Parrain. On voudrait bien écarter toute possibilité de connexion avec la Mafia, mais son succès auprès de nos traducteurs de tous les pays ne peut pas s'expliquer par ses seules bonnes manières. Il leur raconte simplement qu'ici, chez Target Games, on est tous une grande famille, et ça marche ! Avec lui, la coordination de nos traductions est en de bonnes mains.



Felix Garzon

Si ! Si ! M. Robertson, je pas comprendre. Felix, laissez-moi vous expliquer... "Paf !" Ma foi, Felix ne vient pas de Barcelone mais il est espagnol et c'est le seul prétexte qu'il me fallait pour glisser une allusion à Fawlty Towers (série TV britannique avec John Cleese ; N.d.T.). La vérité, c'est qu'il est aussi compétent qu'on peut l'être (sérieusement ; c'en est écœurant). Il a pris la tête de notre service commercial et nous apporte l'appui de son expérience considérable. Le matador du marketing, comme on le surnomme, est le plus grand baratineur que je connaisse. Travaillant en collaboration étroite avec John Robertson, Felix vient tenter sa chance dans l'arène du marché. Applaudissez-le et encouragez-le, car un taureau n'est rien en comparaison des objectifs qui lui ont été fixés.

Kev White

Kev a rejoint le studio depuis un moment comme sculpteur de figurines et, bon sang, on peut dire qu'il est à la hauteur. Regardez un peu son monarque des Fils de Kronos et ses derniers Bauhaus Blitzers. Kev est peut-être petit, mais il est taillé comme M. Univers et, en plus, il fait du karaté, si bien que personne au studio ne voudrait risquer une plaisanterie au sujet de sa taille. Sauf



Patrick Casey

Comme son nom ne l'indique pas, Patrick nous arrive de Suède. Il a rejoint notre studio d'Édimbourg où il a commencé par travailler dans le département de conception. Patrick est un homme aux goûts musicaux éclectiques, allant du classique à l'ambient-techno en passant par le jazz et les tubes de Donny Osmond et des Smurfs. Il met aujourd'hui son expérience au service de notre équipe commerciale, tout en continuant à participer à l'élaboration de nos produits et des Chroniques. Connaissant son amour de la littérature classique, latine en particulier, je voudrais lui offrir ma propre bénédiction maison... Et domino perdreau, et filet, et spiriti vodka amen !



Andrew Smith

Andy est l'un des rares véritables Écossais de notre studio. Venu pour renforcer notre équipe de maquetistes, il a montré un flair artistique remarquable dans l'élaboration de bon nombre de nos marqueurs. Il a également fait la maquette de notre dernier supplément, Fallen Land, qui est splendide. Autant de talents cachés pour quelqu'un qui travaillait autrefois comme boulanger, et dont ses collègues de travail, Sally et Denise, nous ont dit : "Il aimait commencer la matinée en pétrissant quelques petits pains au lait, qu'il s'envoyait illico derrière la cravate". La grande silhouette dégingandée d'Andy et ses manières timides dissimulent, en fait, un esprit affûté et un œil vif pour tout ce qui touche à la présentation de nos produits, alors en ce qui nous concerne, il donne pleine et entière satisfaction.

moi... ! Non seulement Kev est un sculpteur incroyablement doué, mais il est tellement mignon qu'on a tout de suite envie de le ramener chez soi et de l'accrocher à son rétroviseur avec les dés en peluche... Ouch ! Kev, arrête... Arrgh !... Je ne voulais pas dire ça... (Nous nous excusons pour l'interruption brutale de cette rubrique, mais M. Flannery a dû être emporté en toute hâte à l'hôpital, pour y recevoir les soins appropriés.)

Ooho ! Qu'est-ce que c'est, alors ?



Nous avons déterré cette image inédite pour vous donner un avant-goût de ce qui vous attend. Le Dwarven Labyrinth sera le quatrième supplément pour Chronopia, dans la lignée de Fallen Land, que nous vous présentons dans ce numéro. Il contiendra de nouvelles règles pour le combat en sous-sols, avec de nouveaux combattants et plus de background sur les clans animaux et leur ancienne place-forte.





Nouveautés Warzone

⬅ Bon, la grosse nouveauté, c'est bien évidemment Warzone 2ème édition, qui doit déjà être en rayon à l'heure actuelle. Et quelle amélioration ! Tout a été soigneusement peaufiné et réorganisé, et le background, les règles et le jeu dans son ensemble n'ont jamais aussi bien tournés. Sans parler des quatre-vingt figurines et des marqueurs qui vont avec le tout. Nous y reviendrons.

Nouveautés Chronopia

⬇ Deux excellents ajouts à la gamme Chronopia devraient arriver en boutiques à l'heure où vous lisez ces lignes : Fallen Land et La Porte des Griffes. Fallen Land, le troisième supplément pour Chronopia, détaille le royaume de la jungle barbare des gobelins des marais et de leurs récents alliés, les elfes de la maison de Jade. Plus de détails dans ce numéro. La Porte des Griffes contient une spectaculaire maquette en carton d'une Porte des Griffes du clan nain des Vautours, dans le Pays des Deux Rivières, avec tous les plans de sols et un scénario pour exploiter ce superbe élément de terrain. Plus de précisions plus loin dans ce numéro.



Frontline, notre nouveau service de communication (voir à la fin de ce magazine), vous propose un nouveau concours périodique. Pour gagner une armée Chronopia de 1 000 points de votre choix (!), il vous suffit de faire appel à votre talent et à votre jugement pour déterminer dans quel carreau de la grille se trouve le Nid de Frelons que vient de lancer ce chaman goblin des marais. Envoyez-nous votre réponse, ainsi que vos nom, coordonnées et armée de votre choix, à l'adresse suivante:

Frontline Competition Number 1
Target Games UK Limited
Suite 8
2 Commercial Street
Edinburgh
EH6 6JA
Écosse

⬆ Parallèlement à la sortie de Warzone 2ème édition, nous vous proposons le premier supplément de la série Forces of War. Consacré à la corporation féodale Bauhaus et à son emprise sur la seconde planète, Vénus, il détaille de nouveaux combattants et équipement pour Bauhaus, ainsi que des règles de guérilla en jungle et de combat de nuit. Sortie imminente !

Au cas bien improbable où il y aurait plusieurs gagnants ex aequo (peuh !), nous vous demandons de compléter le vers suivant:

"There was a young Goblin from" 10⊕

Sur le modèle anglais du limerick : petit poème absurde et comique, en cinq vers, aux rimes a a b b a.





CHRONOPIA

Fallen Land



Dans les régions tropicales du sud-est de Chronopia se trouve un monde perdu, une jungle primitive où les prédateurs insectoïdes géants rôdent entre les troncs immenses des arbres vénérables, où la beauté surnaturelle des fleurs et des cycas déguise les penchants carnivores des plantes, et où le sol lui-même est prêt à engloutir l'imprudent voyageur sans laisser de trace. Le Pays Effondré peut ressembler à un paradis quand on l'observe du haut du Bord du Monde, mais en vérité, celui qui s'y risque passe les portes de l'enfer.

Pourtant, la civilisation existe dans ce pays, en dépit de conditions de vie extrêmement difficiles. Les gobelins des marais, lointains cousins des sang-noir, connaissent les tours et détours de la jungle et ont élu domicile dans les grands arbres-gourdes. Entre autres exploits, les tribus innombrables du Pays Effondré ont dompté les titanesques insectes et araignées qui hantent la jungle pour en faire des bêtes de somme et des montures de guerre. Mais le plus important aspect de leur culture est sans doute le secret du lotus jaune. Non seulement la plante im-

prègne toutes les facettes de leur vie quotidienne, mais elle sert également à la magie des chamans et comme argument de poids dans les négociations avec leurs puissants voisins et alliés, les elfes de la maison de Jade.

Si l'empereur considère les gobelins des marais comme rattachés à son empire, eux voient les choses très différemment. Chaque mois, ils ferment leur domaine à l'ordre de l'Étoile de Feu et à ses alchimistes, venus chercher dans la jungle les substances rares nécessaires à leur art. Et voilà qu'ils ont fait alliance avec la

FALLEN LAND EST LE TROISIÈME SUPPLÉMENT DE LA GAMME CHRONOPIA. IL COMPREND :

- 88 PAGES BOURRÉES DE SOMPTUEUSES ILLUSTRATIONS, PHOTOS, CARTES ET PLANS ;
- UNE PROFUSION D'ÉLÉMENTS DE BACKGROUND, Y COMPRIS UNE CHRONOLOGIE ILLUSTRÉE, CONCERNANT CET ÉTRANGE MONDE OUBLIÉ ;
- DES RÈGLES DE COMBAT EN JUNGLE ;
- DEUX NOUVELLES LISTES D'ARMÉES : LES Gobelins des Marais et les Elfes de Jade ;
- DE NOUVELLES UNITÉS POUR LES AUTRES RACES, NOTAMMENT LE CHARIOT D'ÉVENTREUR GOBELIN ET LE REDOUTABLE FENDRAGON VOLANT ;
- PLUS DE QUARANTE MARQUEURS QUADRI.

SORTIE: OCTOBRE 1998
N°: 2006
PRIX: 135 F



La puissance combinée des gobelins des marais et des elles de Jade repousse l'envahisseur sang-noir

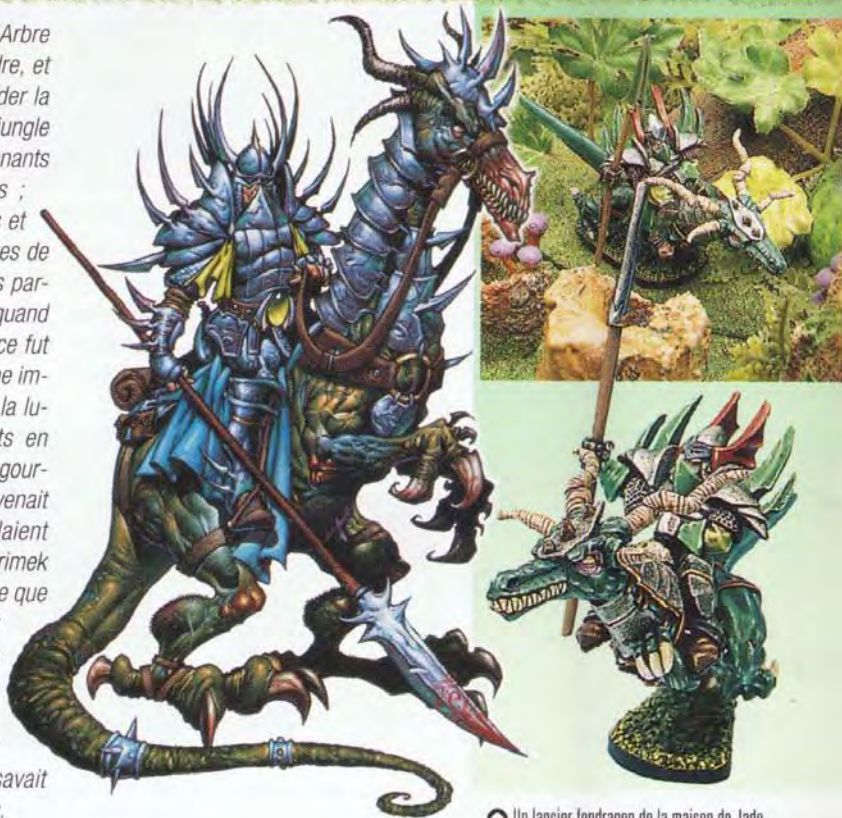
maison elfique de Jade, dont les flèches étincelantes dominent l'arête occidentale des falaises, à des centaines de pieds au-dessus de la jungle. La maison de Jade les courtisait depuis longtemps, car ce n'est que dans le Pays Effondré qu'on trouve le redoutable lotus jaune, et seuls les gobelins des marais connaissent le secret de sa culture. Cette alliance a procuré aux gobelins des marais une assurance suffisante pour se soulever contre le Trône de Sang.

Nizar devra agir vite, car les flammes de la rébellion se propagent à une vitesse alarmante. Déjà, les seigneurs gobelins de Terakan ajoutent leur voix au mécontentement ; l'empereur ne peut pas se permettre de les perdre. Il lui faut faire un exemple. L'empire doit demeurer fort et uni.

Selon les propres paroles de Nizar:

"Le Pays Effondré est, soit avec nous, soit contre nous."

Ils eurent des aperçus fugitifs de l'Arbre de Vie longtemps avant de l'atteindre, et Tarimek eut du mal à en appréhender la taille. Il se dressait au-dessus de la jungle comme si les grands arbres environnants n'étaient que des jeunes pousses ; comme une montagne de feuillages et de branches aussi larges que les rues de Kharabad. Le soir tombait quand ils parvinrent enfin au pied de l'Arbre, et quand ils passèrent sous ses frondaisons ce fut comme s'ils avaient pénétré dans une immense caverne. L'Arbre scintillait à la lumière des torches et des habitats en graines que les gobelins appelaient gourdes d'habitation. C'était d'eux que venait le nom des cités-gourdes. Ils brillaient comme des lanternes géantes et Tarimek vit des gobelins en émerger à mesure que les sang-noir approchaient. Plus haut dans les branches, des gourdes plus imposantes encore étaient entourées de plates-formes. Autour des gourdes et des plates-formes voletaient ces insectes géants dont Tarimek savait maintenant qu'il s'agissait de drones.



Un lancier fendragon de la maison de Jade

FALLEN LAND

ment des ailes de drones emplissait l'air et les gobelins dégringolaient par grappes le long du tronc.



⊕ ⊕ Porte-étendard des porte-haches de la maison de Jade, face et dos



⊕ Maître de haches de la maison de Jade



⊕ Chef porte-hache de la maison de Jade



⊕ Chaman monteur de drone goblin des marais
⊕ Démon ailé dévot



Tarimek sentit son poulx s'accélérer tandis que la population entière de l'Arbre de Vie descendait du tronc pour converger vers

leur position. Le grouillement de près d'une centaine de Sentinelles lui donna la chair de poule ; le vrombissement des

ailes de drones emplissait l'air et les gobelins dégringolaient par grappes le long du tronc.



⊕ Chef sarbacanier goblin des marais



⊕ Piquiers gobelins des marais



● Troll sang noir, face et latéral gauche

Puis résonna le son aigu des cors et des chalumeaux, et une formation de drones en rangs serrés émergea d'une gourde splendide près du centre de l'Arbre. Elle descendit en spirale pour se poser au sommet d'un chemin en pente raide, dans lequel Tarimek reconnut rapidement une monstrueuse racine. La foule des gobelins sur la racine s'ouvrit pour dégager un espace, et un cercle de torches s'enflamma soudainement autour d'un siège en cristal si somptueux qu'il ne pouvait s'agir que d'un trône. Tarimek distinguait seulement qu'il était taillé dans un cristal jaune pâle, à l'image d'une fleur de lotus.

Nizar Frère-de-Sang s'approcha des écrans de pierre finement ciselés qui ouvraient sur la cour intérieure de son palais. Son regard passa entre les entrelacs de pierre, mais il ne vit pas les jardins, les voies dallées ou les instruments astronomiques de l'Étoile de Feu. Il ne vit que la ruine et la destruction. La fière cité de

Kharabad était en flammes, ravagée par les foyers de la révolution. L'empire sang-noir, détruit de l'intérieur par des coquins qui n'avaient pas la plus petite idée sur la manière de gouverner ! Les mains de l'empereur ogre se refermèrent en poings derrière son dos. Ce que les gobelins ignoraient, c'était à lui de le leur enseigner. Il allait leur apprendre ce que signifiait être l'empereur des sang-noir. Finalement, il se tourna vers son grand vizir, Bukhir.

- Pourquoi maintenant, Bukhir ?

- Parce que nous sommes vulnérables, mon seigneur, répondit Bukhir sans hésitation.

- Comment cela, Bukhir ?

La voix de l'empereur prenait une inflexion dangereuse dont Bukhir avait appris à se méfier.

- Parce que l'empire des sang-noir est le plus vaste du monde, mon seigneur, et que nous livrons bataille sur tous les fronts. Depuis les Terres Sauvages du nord, jusqu'au désert pelé du Pays des Deux

Rivières, nous repoussons les autres races et défendons nos frontières contre les dévots et les stygiens - que leur nom soit trois fois maudit. Mais, avec de si nombreuses menaces contre notre territoire, nos forces basées ici, à Kharabad, sont affaiblies. Les gobelins ont choisi leur heure avec leur ruse coutumière. Il nous faudrait des mois pour rappeler une armée en mesure de faire face aux ennemis qui se massent contre nous.

- Tu penses donc que les gobelins des marais vont sortir de leur Pays Effondré ? Ce qu'ils n'ont jamais fait en plus de mille ans ?

- Oui, mon seigneur, j'en suis convaincu. Le Haut Gobelins de l'Arbre de Vie a réussi à unifier les tribus comme nul autre avant lui. Et ils ont fait alliance avec les elfes de la maison de Jade, accrochés au Bord du Monde. Avec le soutien des seigneurs gobelins de Terakan, ils sont largement assez forts pour nous submerger en l'état actuel de nos défenses.



● Lancier kutara orc



Scalpel et pince coupantes



Sélection de peintures



Pinceaux



Limes



En véritable professionnel, Mark ne se laisse pas intimider, fut-ce par le plus répugnant des bureaux ☹
Voilà ce qu'il en coûte d'utiliser de la peinture en bombe dans un endroit confiné ☹



GUIDE DE PEINTURE Warzone

Par Mark McNaught



Dans la boîte de Warzone 2ème édition, vous trouverez de quoi assembler quatre-vingt magnifiques bidasses Imperial et Bauhaus. Alors, attrapez un pinceau et quelques pots de peinture, lisez soigneusement cet article, et au boulot !

Quand vous aurez monté votre sergent de la Milice Ducale et votre sergent des Réguliers, comme indiqué sur le côté de la boîte, il vous faudra réunir quelques ustensiles avant d'aller plus loin. Vous aurez besoin d'une peinture acrylique d'apprêt, noire,

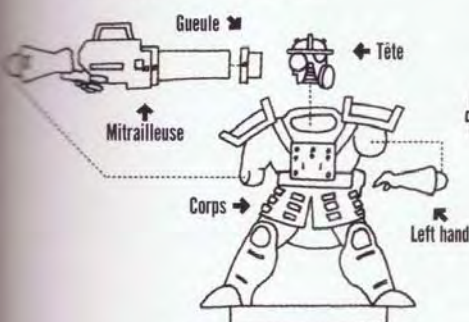
de préférence en aérosol, d'une sélection de peintures Warzone de quelques pinceaux de bonne qualité allant du 0 au 000, un peu de superglue, de flochage pour les socles, d'un pot à d'une palette quelconque (pour les mélanges de couleur), d'une nappe en papier ou de papier toilette pour protéger le plan de travail. Ceci mis à part, trouvez-vous un endroit bien et bien aéré, comme l'entrée de votre garage, pour passer vos figurines à la bombe, et un lieu bien éclairé, près d'une fenêtre de préférence (mieux vaut toujours peindre à la lumière du jour pour travailler dans de bonnes conditions).



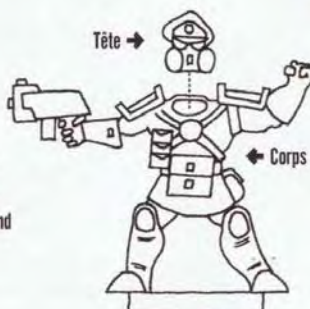
Je veux boire tes pigments ☹

Les étapes pour Imperial

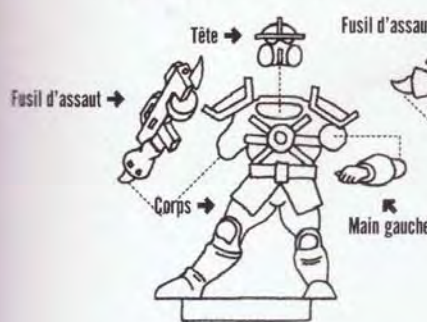
1. Préparez et assemblez la figurine comme indiqué sur la boîte de Warzone.
2. Passez deux couches d'apprêt à la bombe noire.
3. Passez un fond de brun Demnagonis sur la tunique et les jambières. Mélangez un peu de bleu Ilian et de noir Mortis pour éclaircir les gants, les plaques d'épaules, le haut de la casquette et la boîte de munitions. Peignez les pantalons en vert Centurion et les parties en cuir (holsters, lanières, fourreau, etc.) en brun Écorce.
4. Peignez la casquette en cuir Loup Bleu, puis éclaircissez la tunique et les jambières avec du cuir Loup Bleu. Éclaircissez les gants, les plaques d'épaules, le haut de la casquette et la boîte de munitions avec du bleu Ilian, le pantalon avec du vert Buissons et les parties en cuir avec du brun Demnagonis.
5. Éclaircissez la tunique, les jambières et la casquette avec un mélange de cuir Loup Bleu et de sable Vega, et les gants, les plaques d'épaules, le haut de la casquette et la boîte de munitions avec du gris Armure. Éclaircissez le pantalon avec du pierre Caverne et les parties en cuir avec du cuir Loup Bleu.
6. Passez un fond de rouge Népharite sur la poignée du pistolet. Éclaircissez la tunique, les jambières et la casquette avec du sable Vega. Soulignez les gants, les plaques d'épaules, le haut de la casquette et la boîte de munitions de quelques petites touches de blanc Luna.
7. Peignez le reste du pistolet ainsi que les différents boutons et fermoirs avec un mélange de métal d'Armes, d'encre noire et de noir Mortis. Passez les tuyaux au vert Jungles et le sac de couchage et les lanières au sable Vega. Passez une dernière touche de terre Brûlée sur la tunique et les jambières. Peignez les lunettes en bleu Ilian et éclaircissez la poignée du pistolet avec du rouge Mishima.
8. Éclaircissez les parties métalliques avec du métal d'Armes. Peignez les parties en bronze du masque et du pistolet avec du bronze Tekron. Éclaircissez le sac de couchage et les lanières avec du cuir Légionnaire, les tuyaux avec du vert Centurion, les lunettes avec du bleu Bauhaus et la poignée du pistolet avec de l'orange Géhenne.
9. Éclaircissez les parties métalliques avec du métal Violator, les parties en bronze avec de l'or de Garde du Temple, le sac de couchage et les lanières avec du blanc Luna et les tuyaux avec du vert Vénusien. Soulignez le contour des lunettes avec du bleu Semaï. Faites un drybrushing de jaune Cartel sur la poignée du pistolet.
10. Passez un lavis à l'encre Chocolat sur les parties métalliques pour les ombrer. Passez un léger lavis d'encre Noisette sur le sac de couchage et les lanières. Soulignez les tuyaux d'une touche de vert Feuillage, et les lunettes d'une pointe de blanc Luna. Peignez une bande de brun Tranchée autour de la semelle des bottes.



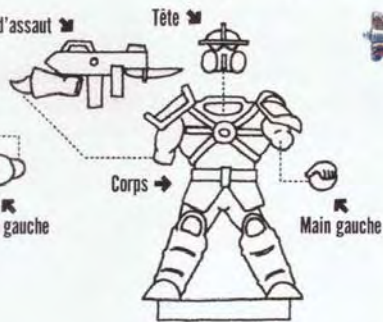
SPÉCIALISTE MITRAILLEUR DES RÉGULIERS



SERGENT RÉGULIER



RÉGULIER



RÉGULIER



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



1



2



3



4



5



6



7



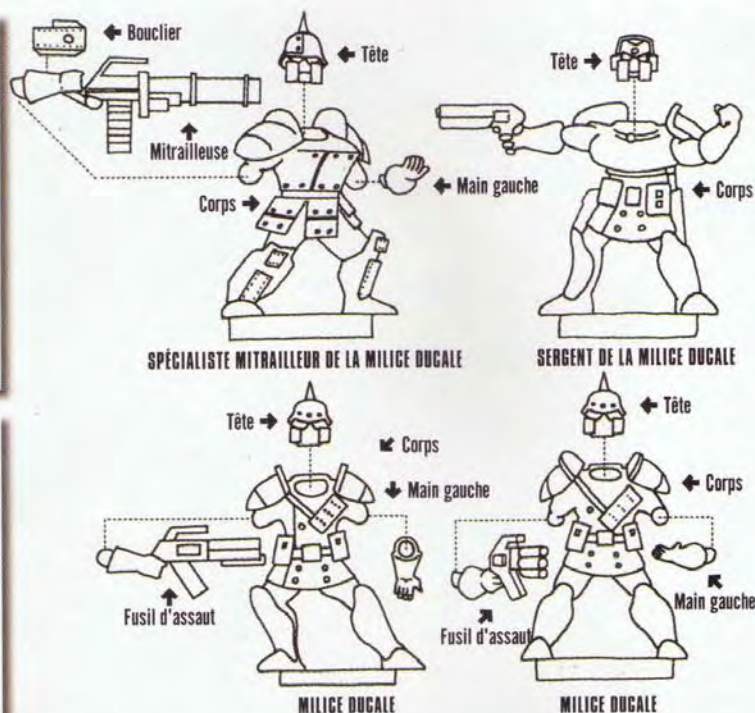
8



9



10



Les étapes pour Bauhaus

1. Préparez et assemblez la figurine comme indiqué sur la boîte de Warzone.
2. Passez deux couches d'apprêt à la bombe noire.
3. Passez un fond de bleu Semaï et de bleu Bauhaus sur l'armure. Peignez les parties en cuir (holsters, lanières, fourreau, etc.) en brun Écorce. Peignez la partie indiquée sur le pistolet en bleu Bauhaus. Éclaircissez le treillis avec un mélange de gris Prétorien et de noir Mortis.
4. Éclaircissez les bords de l'armure avec un peu de bleu Bauhaus allongé d'eau, les parties en cuir avec du brun Demnogonis, la plaque bleue du pistolet avec du bleu Semaï et le treillis avec du gris Prétorien.
5. Soulignez les arêtes de l'armure avec un mélange de bleu Semaï et de blanc Luna. Éclaircissez les parties en cuir avec du cuir Loup Bleu et le treillis avec du gris Armure.
6. Finissez d'éclaircir les arêtes de l'armure avec du blanc Luna. Faites un léger drybrushing des parties en cuir avec du sable Vega. Faites un drybrushing du bord du treillis avec du blanc Luna. Passez un fond de rouge Népharite sur les gemmes, les lunettes et la poignée du couteau.
7. Passez un fond de métal d'Armes mélangé à de l'encre noire et à du noir Mortis sur le reste du pistolet et les différents boutons et fermoirs.
8. Peignez des motifs en feuille en blanc Luna sur le treillis. Éclaircissez les gemmes, les lunettes et la poignée du couteau avec du rouge Mishima. Peignez le bord des gants, la boucle du ceinturon, le bord du joyau, ainsi qu'une bande le long de la partie bleue du pistolet, en orange Géhenne. Peignez les tubes du masque à gaz en vert Jungle.
9. Éclaircissez le pistolet, les boutons et les fermoirs avec du métal d'Armes. Peignez la garde du couteau et les parties indiquées du masque avec du bronze Tekron. Peignez des feuilles plus petites en brun Demnogonis à l'intérieur des feuilles blanches du treillis. Éclaircissez les gemmes, les lunettes, la poignée du couteau, le bord des gants, la boucle du ceinturon et le bord du joyau avec de l'orange Géhenne. Peignez la monture du joyau en sable Vega. Éclaircissez les tubes avec du vert Centurion.
10. Éclaircissez le pistolet et les différents boutons et fermoirs avec du métal Violator. Éclaircissez la garde du couteau et les parties indiquées sur le masque avec de l'or de Garde du Temple, les gemmes, les lunettes et la poignée du couteau avec du jaune Cartel, le bord des gants, la boucle du ceinturon, la bande sur le pistolet et le bord du joyau avec un mélange de jaune Cartel et de blanc Luna. Éclaircissez la monture du joyau avec du chair Légionnaire et les tuyaux avec du vert Vénusien.

10. Passez un lavis d'encre Chocolat sur les parties en métal pour créer des ombres. Soulignez les lunettes et les gemmes d'une pointe de blanc Luna. Soulignez le bord des gants, la boucle du ceinturon, la bande sur le pistolet, le bord du joyau et sa monture d'une touche de blanc Luna. Peignez une bande de brun Tranchée autour de la semelle des bottes. Éclaircissez les tuyaux avec du vert Feuillage.



Derniers détails

Les détails comme l'écusson Bauhaus sur l'épaule peuvent être rajoutés après les étapes détaillées plus haut. Prenez le temps de les soigner, car ils ajoutent beaucoup à l'allure générale de la figurine ; ne tentez pas de les expédier en même temps que le reste. Dans cet article, nous nous sommes concentrés sur les sergents car, d'une part

ils sont supposés sortir du lot sur le champ de bataille, et d'autre part nous n'avions pas la place de détailler étape par étape la peinture de toutes les figurines. Toutefois, vous devriez pouvoir facilement extrapoler à partir des indications fournies. On se retrouve au prochain numéro pour de nouveaux trucs de peinture !

Mark

LES DIX COMMANDEMENTS DE LA PEINTURE

1 Avant tout, il vous faut être patient. Si vous vous découragez au premier revers ou si vous précipitez les choses parce que vous avez hâte d'en finir, le résultat risque d'en pâtir.

2 Installez-vous confortablement. Choisissez un siège confortable, parce qu'en peignant, vous ferez de petits gestes répétitifs qui crisperont progressivement les muscles de votre dos. Étirez-vous régulièrement, toutes les demi-heures à peu près.

3 Soignez l'éclairage. Le mieux est de travailler à la lumière du jour. Quand ce n'est pas possible (la plupart du temps, en écosse), assurez-vous d'un bon éclairage artificiel, de préférence sous les faisceaux croisés de deux lampes différentes, afin d'éviter les ombres intempestives.

4 Soyez propre et ordonné. C'est votre espace de travail, peu importe s'il évoque un fouillis indescriptible pour les autres, vous devez toujours savoir à tout moment où est rangée chaque chose. Je vous suggère un grand nettoyage tous les mois pour éliminer les déchets et voir où vous en êtes niveau peintures.

5 Soyez précis ! Même si vous pensez avoir la main la plus sûre de l'univers, votre bureau est plus stable que vous. Alors, travaillez en posant les poignets sur le bord et je vous garantis une plus grande précision.

6 Minimisez les risques. Conservez à portée de main les petits rectangles de mousse vendus avec les figurines ; comme ça, vous pourrez poser vos figurines dessus si vous devez faire une pause, et vous éviterez d'écailler la peinture avant de passer le vernis.

7 N'assemblez pas vos figurines avant de les peindre. Vous aurez moins de mal à atteindre certains endroits, et vous ferez du bien meilleur travail si vous considérez chaque élément comme une figurine distincte.

8 Faut-il ou non coller la figurine sur son socle avant de la peindre ? Personnellement, je ne préfère pas, de manière à pouvoir la tenir par la base au moyen d'une pince crocodile, mais faites comme vous le sentez.

9 Du bon usage de l'eau. Il est souvent bien commode de diluer vos peintures, en particulier quand il s'agit de peindre des zones importantes telles que les vêtements. La peinture diluée s'étale plus facilement et sèche moins rapidement sur votre palette.

10 Donnez un nouveau souffle à vos vieilles peintures. Vous aurez rarement l'occasion d'utiliser un pot de peinture en totalité, parce que chaque fois que vous l'ouvrez, vous le laissez ouvert à l'air libre et la peinture sèche à l'intérieur. Pour empêcher cela, vous pouvez laisser tomber deux ou trois gouttes d'eau dans le pot de temps en temps ou, si vous êtes d'humeur aventureuse, rajouter un peu d'une autre couleur, de manière à obtenir un mélange tout prêt. Personnellement, j'aime bien ajouter un peu de blanc à mes vieux jaunes ; j'obtiens ainsi un jaune clair à fort pouvoir couvrant, même sur une couche d'apprêt noir.

Panel des couleurs Warzone: Acryliques



Gris Armure



Bleu Bauhaus



Jaune Cartel



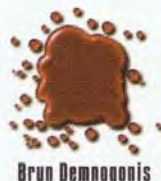
Pierre Caverne



Vert Centurion



Acier Cyber



Brun Demnogonis



Rouille Désert



Vert Feuillage



Orange Géhenne



Métal d'Armes



Bleu Ilan



Vert Jungle



Chair Légionnaire



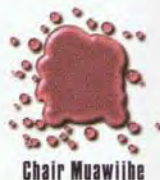
Blanc Luna



Rouge Mishima



Noir Mortis



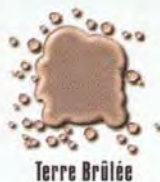
Chair Muawijhe



Vert Nérotech



Rouge Népharite



Terre Brûlée



Gris Prétorien



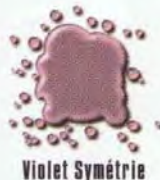
Pourpre Razide



Vert Buisson



Bleu Semaï



Violet Symétrie



Cuivre Technomancien



Bronze Tekron



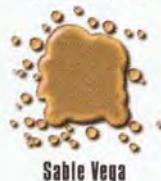
Or de Garde du Temple



Brun Écorce



Brun Tranchée



Sable Vega



Vert Vénusien



Métal Violator



Cuir Loup Bleu

Panel des couleurs Warzone: Encres



Encre noire



Encre noisette



Encre bleue



Encre verte



Encre pourpre



Encre rouge



Enfants: la supervision d'un adulte est recommandée à tout moment.



☛ "Haut les mains, punk. Nous sommes les braqueurs à la colle forte."



LES RECETTES DE TONTON ALEX

Fabriquer des éléments de jungle

Par **Garbage Can Alex**



- Il est là, tout près... Je le sens à plein nez, je te dis... Ainsi, vous avez acheté Bauhaus Forces of War : Venus, à moins que vous ne soyez un joueur de Chronopia et que vous n'ayez craqué pour Fallen Land. Ou bien vous êtes un gros client et vous avez acheté les deux ! Quoi qu'il en soit, vous allez avoir besoin de toutes sortes de buissons, d'arbustes et de lianes poisseuses pour recouvrir votre bon vieux champ de bataille.

Fabriquer des éléments de décor pour un jeu de figurines n'est pas seulement amusant, c'est aussi peu coûteux et particulièrement efficace. Vous pouvez en effet détourner des objets de tous les jours ou des produits naturels, tels qu'épis de maïs, pommes de pin, plantes en plastique, noix, haricots, etc.

Essayez de suivre les recettes suivantes et vous pourrez commencer à créer vos propres éléments de jungle.



☛ Voici la vision du monde d'Alex sans ses lunettes.



Suivez toujours les recommandations de sécurité du fabricant concernant ses produits (la colle, par exemple).

Le port de lunettes protectrices quand vous coupez du fil de fer, etc. est fortement recommandé.

Soyez très prudent dans le maniement des outils tranchants. Coupez toujours dans la direction opposée à vos doigts.

Liste des matériaux nécessaires:

- Mousse naturelle ou lichen
- Tube en mousse isolante pour plomberie
- Colle vinylique
- Colle universelle, superglue, résine à prise rapide ou (mon préféré) pistolet à colle.
- Fil électrique
- Cure-dents en bois
- Carton - mince et fort
- Flocage ou sable
- Pois cassés, lentilles, haricots de Lima (non, ce n'est pas une recette de cuisine)
- Bandage en lin



Sélection de peintures



Pinces à bec rond, pinces coupantes, cutter et un truc à angle droit



Peinture en bombe, mastic et colle vinylique



Préparation d'une appétissante potée à la colle



Les Feuilles



1. Découpez un ovale en carton mince (carte de nouvel an, par exemple).



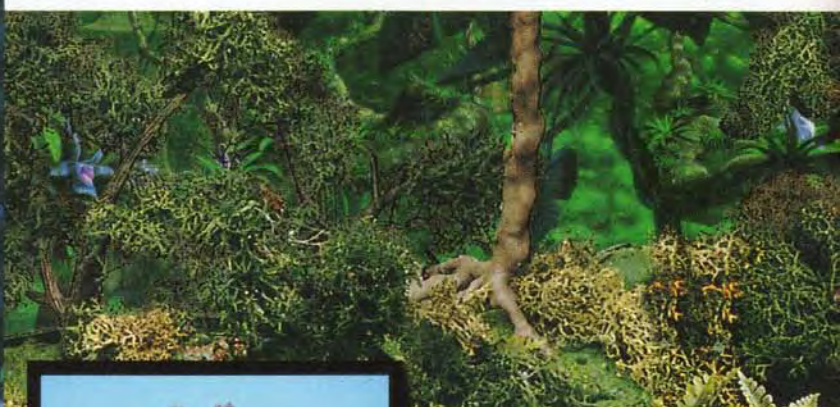
2. Pliez-le dans la longueur, puis découpez des fentes tous les 2 mm environ.



3. Peignez-le en vert Jungle, puis passez un drybrushing de vert Centurion. Laissez sécher, puis tordez-le prudemment pour lui donner sa forme définitive. Facile.

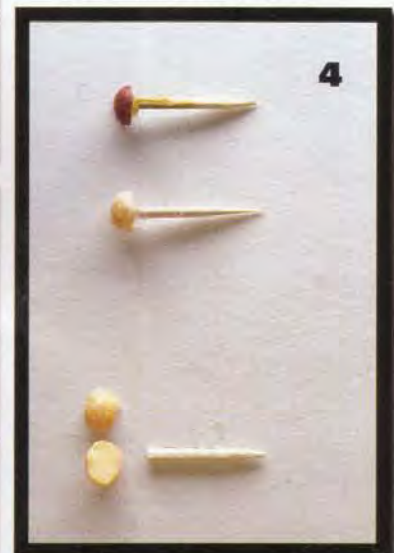
⬆ Sur le même principe, vous pouvez réaliser toutes sortes de plantes en expérimentant différentes tailles et formes de feuilles.

⬆ Le "yeuk" est le nom que je donne à un mélange de ma composition : 20 parts de mastic pour 1 part de colle vinylique, plus un peu d'eau. Une fois mélangé, le yeuk doit être comme de la glace fondante : mou, sans être liquide.



Les Souches

1. Découpez une portion de tube de mousse isolante, d'environ 12 cm. Laissez une extrémité droite et collez-la sur un socle circulaire en carton. Déchirez des morceaux de l'autre afin de lui donner un aspect organique.
2. Peignez le tout avec du yeuk, laissez sécher, puis repassez une seconde couche à gros traits de manière à obtenir en effet "écorce."
3. Une fois sec, passez le tout à la bombe noire. Ensuite, peignez l'intérieur du tronc en cuir Loup Bleu avec un drybrushing de blanc Luna. Pour l'extérieur, passez un fond de brun Écorce puis un drybrushing de cuir Loup Bleu.
4. Les champignons. Coupez des petits morceaux de cure-dents et collez un pois cassé à leur extrémité. Vous avez maintenant une série de champignons.
5. Collez ces champignons au tronc par petits groupes et peignez-les à votre guise. Pour figurer des champignons poussant à même le tronc, utilisez des demi-haricots de Lima. Passez de la colle vinylique sur le socle et ajoutez de la mousse ou du lichen pour compléter votre souche.





Les Arbres



1. Tordez 15 cm de fils électriques dénudés pour former un tronc central.



2. Étalez les bouts en éventail en formant des Y pour figurer des racines et des branches. Vous devez obtenir une silhouette d'arbre mort.



3. Peignez le tout avec du yeuk et laissez sécher. Répétez l'opération si nécessaire.



4. Peignez le tout aux couleurs de votre choix et ajoutez de la mousse pour le feuillage. Votre arbre prend vie !

⬆ **Conseil :** plus vous utiliserez de fils, plus votre tronc sera épais et plus il aura de branches.



1



2



3

Les Racines De Mangroves

- 1.** Coupez 12 cm de fil électrique, doublez-le, puis tordez-le de manière à former un Y. Continuez ensuite à torde et à former les pointes en Y de plus en plus petits, jusqu'à obtenir un squelette évoquant un amas de racines.
- 2.** Trempez le tout dans le yeuk et laissez sécher. Répétez l'opération si nécessaire.
- 3.** Peignez les racines aux couleurs appropriées en fonction des teintes dominantes de votre jungle.

⌚ **Conseil :** fabriquez-en beaucoup et placez-les sur des plaques de vernis pour figurer un marais convaincant. Dans un prochain numéro, je vous expliquerai comment fabriquer des éléments de terrains humides comme les mares, les rivières, les marécages, etc.

FABRIQUER DES ÉLÉMENTS DE JUNGLE



1. Coupez 15 cm de fil électrique (j'utilise pour ma part de la prise de terre de 6 mm). Dénudez les deux extrémités sur 2,5 cm et écartez les fils pour former des branches et des racines. Collez une extrémité sur un socle en carton fort.



2. Découpez le bandage en lanières de 1,2 cm de large et de 5 cm de long que vous entortillerez autour du tronc DE HAUT EN BAS. N'hésitez pas à rajouter une bande supplémentaire en bas pour que la base du tronc soit plus épaisse que le reste. Ensuite, peignez le tout avec du brun Écorce et passez un drybrushing de cuir Loup Bleu.



3. Couvrez le socle de mastic, laissez sécher, puis collez du flochage. Collez des feuilles (dont la fabrication a été expliquée plus haut) au bout des branches, et bingo ! vous avez un palmier.



J'ai laissé beaucoup de champ à l'interprétation dans les étapes décrites ici, pour vous encourager à donner libre cours à votre imagination. À vous d'inventer les plantes étranges et merveilleuses des jungles de Vénus ou de l'enfer primordial du Pays Effondré ! Comme ce bosquet vénusien, où figure, entre autres, des têtes de pavot. Voici d'autres choses que vous pouvez utiliser pour vos éléments de jungle : des épis de maïs pour les palmiers, des araucarias et des pommes de pins pour les cycas, des fusilli (pâtes tordues) pour les sous-bois bizarres, des noix et des haricots de toutes sortes pour les champignons, presque tout ce qui peut vous passer par la tête, quoi !

Bonne chance

Garbage Can Alex.

Mis à part son boulot habituel au studio comme neurochirurgien amateur, heu, je veux dire taxidermiste, enfin, sculpteur de figurines si vous préférez, Alex Hunter fabrique toutes sortes de terrains vraiment trop. Ce qui veut dire qu'il y a plein d'autres trucs de ce genre dans sa réserve, et que cette rubrique n'est pas prête de s'épuiser.

[En fait, croyez-le ou non, le prochain numéro devrait s'intéresser à la confection d'éléments de souterrains. - NDIR]

Si cet article vous a inspiré et que vous avez confectionné dans la foulée des éléments de terrain assez ahurissants ou bien si vous en avez déjà qui traînent sur vos étagères, faites-le nous savoir. Envoyez-nous des photos avec votre recette, et qui sait, peut-être même serez-vous publié ! Vous trouverez notre adresse et tous les détails à la page de l'édito.



Un bosquet vénusien.

T A R G E T G A M E S P R É S E N T E



Warzone 2ème Édition



SPÉCIALISTE MITRAILLEUR DE LA MILICE DUCALE



MILICE DUCALE



MILICE DUCALE



SERGENT DE LA MILICE DUCALE



Vous auriez imaginé que dans le futur, où l'homme aurait atteint le stade de pouvoir quitter la Terre pour explorer et coloniser les autres planètes du système solaire, nous vivrions dans une société juste et équitable, qui aurait éliminé la souffrance et peut-être même la mort. Pas vrai ?

Eh bien, préparez-vous à déchanter. L'avidité des corporations a motivé l'abandon d'une Terre vidée de ses dernières ressources et, après la colonisation des nouveaux mondes, la technologie s'est effondrée suite à la découverte de la Symétrie Obscure. Cette Symétrie Obscure est une présence étrangère maléfique qui s'est abattue sur le système lorsque les hommes ont posé le pied pour la première fois sur Néron, la dixième planète ; une force extradimensionnelle qui dresse les machines contre les hommes et les morts contre les vivants.

Voilà comment se présente notre futur. Loin de la sérénité d'une ère radieuse, c'est un système solaire secoué par les tirs d'artillerie et le staccato des mitrailleuses où les mégacorporations Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperial et Mishima s'entre-tuent pour le profit. Loin d'être une ère de paix et de glorieuses découvertes, c'est une ère d'horreurs surnaturelles qui voit les Légions Obscures torturer et tourmenter la race humaine, pavant la voie à la Confrérie pour plonger le monde dans un nouvel âge sombre d'inquisition et d'intolérance religieuse.

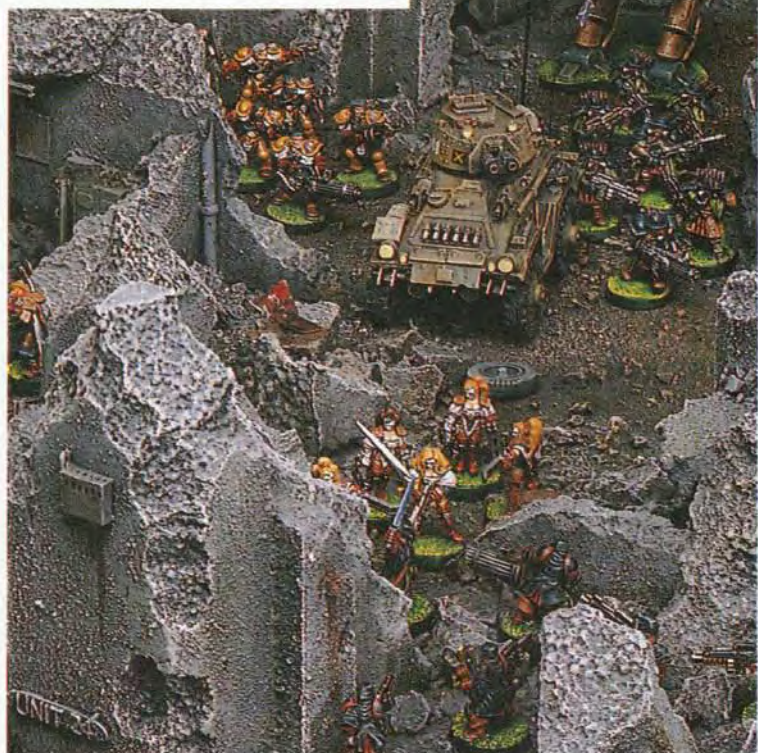
BIENVENUE DANS LE FUTUR...





La Venue Des Légions Obscures

Ce qu'ils découvrirent cette fois, ce ne fut pas une Tablette d'Acier, mais une sombre Citadelle dont la masse écrasante ridiculisait même la Cathédrale de Luna. Dressée au-dessus des crevasses volcaniques de Néron, la Citadelle évoquait une sorte d'abbaye tordue, voilée d'une brume cramoisie. La Symétrie Obscure était puissante en ces lieux, au point que les Conquistadores étaient incapables de contempler la Citadelle sans être aussitôt pris de nausées et d'une envie de pleurer. Malgré tout, ils avancèrent, poussés par leur curiosité naturelle et par une attirance surnaturelle à laquelle seul un homme de foi tel que le Cardinal aurait pu résister. Ils franchirent le portail béant, sans remarquer que leurs pas titubants éparpillaient la très mince ligne de sel tracée en travers du seuil. Le Premier Sceau de Répulsion avait été brisé, et les Légions de l'Âme Obscure étaient désormais lâchées sur le monde de l'humanité.





RÉGULIER



RÉGULIER



SPECIALISTE MITRAILLEUR DES RÉGULIERS



SERGEANT RÉGULIER

Depuis les ténèbres au-delà du portail, une lueur verte vint à leur rencontre, dessinant comme un halo autour d'une étrange silhouette féminine. La femme était belle et terrible, ses bras étaient ouverts en un geste de bienvenue et sa bouche était encore humide du sang arraché cent ans auparavant, sur Pluton, aux lèvres du Conquistador qui avait touché la Tablette d'Acier. De l'obscurité derrière elle surgit une horde de créatures abominables, démons issus des pires cauchemars de l'humanité. Des crocs acérés zébrèrent l'atmosphère raréfiée et lardèrent profondément les combinaisons pressurisées des Conquistadores. Luttant contre la folie qui assaillait leur esprit, les Imperiaux brandirent leurs armes et ouvrirent le feu sur les monstres qui se ruaient sur eux.

Ils avaient été douze à pénétrer dans la Citadelle. Deux seulement parvinrent à regagner la navette et, le temps que leur vaisseau s'arrache à la surface de Néron, ils avaient succombé à la démence. La femme n'avait pas prononcé un mot, pourtant ils connaissaient son nom... Ilian, Apôtre Obscure et première maîtresse de l'Âme Obscure.



C'est dans la nature de la vie de créer, de repousser sans cesse les frontières de son monde. C'est dans la nature de l'homme de détruire sa création et de défendre, jusqu'à la mort, les frontières de ce qu'il considère comme sien. Telle est la flamme qui alimente notre suprématie ; telle est notre Némésis ! Car, dans les sombres recoins de notre âme, dans le vide glacial entre les étoiles, rôde une présence indicible qui contemple les ténèbres de notre cœur avec une délectation maléfique.

On l'appelle l'Âme Obscure.

Et à chaque vie que nous prenons, à chaque goutte de sang que nous versons, à chaque trahison, chaque famine, chaque guerre, chaque débordement psychotique, nous embrassons un peu plus étroitement sa sinistre cause. Et l'Âme Obscure se réjouit de notre faiblesse. Malgré tous nos efforts pour lui résister, l'Âme Obscure ricanait, et c'est de vous qu'elle se gausse ! Car vous ne pouvez pas davantage vous défaire de la noirceur de votre âme, que le loup ne peut se défaire de ses crocs, de ses griffes et de sa faim de chair crue. Cachez-vous, et elle vous trouvera ; lutez, et elle vous détruira ; donnez-vous la mort, et elle viendra s'emparer de votre âme ; faites-lui soumission, et elle vous tournera en dérision jusqu'à la fin des temps...

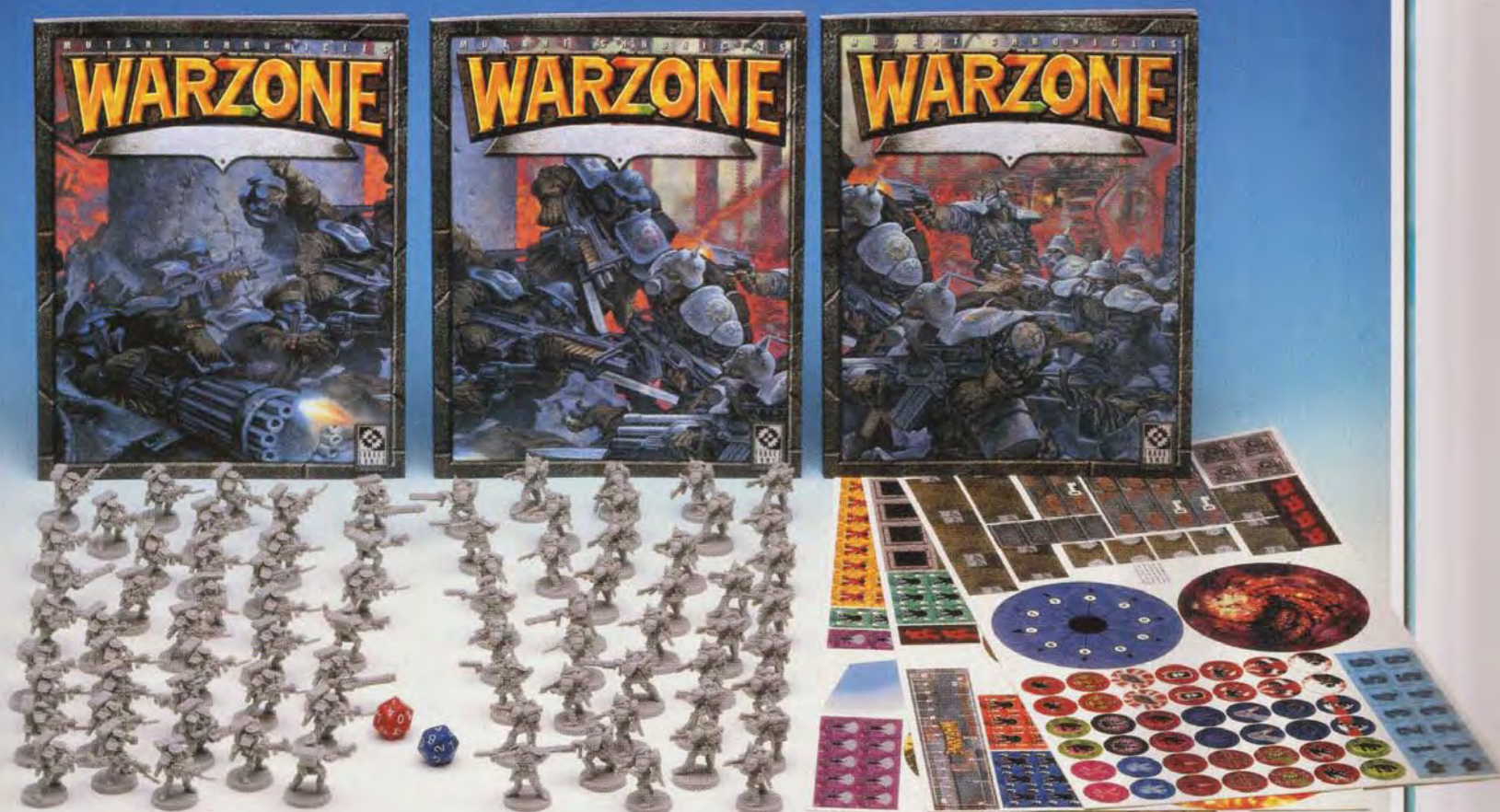
Et cependant, il existe un moyen ; un moyen de triompher. Serez-vous le découvrir ? Je ne crois pas. Car en ce moment même, vous pouvez percevoir l'Âme Obscure refermer ses mains griffues sur votre âme...

La sentez-vous ?

L'entendez-vous ricaner ?

C'est de vous qu'elle se gausse...





Une Technologie Nouvelle Pour Un Nouvel Âge Sombre

Et ainsi, alors que les circuits électriques élémentaires, micromécanismes à gaz et autres calculateurs mécaniques rudimentaires remplaçaient peu à peu les gadgets électroniques, les systèmes contrôlés par ordinateur et les microprocesseurs semi-intelligents, l'humanité se trouva une nouvelle obsession, celle du voyage entre les failles spatiales.

Pendant les vingt années qui suivirent, quelques trente-cinq mille personnes moururent, perdirent la raison ou disparurent purement et simplement comme les scientifiques s'échinaient à percer les secrets de ce voyage. Progressivement, on s'aperçut

que certaines configurations mécaniques, combinées à la résonance de ces machines, produisaient une sorte de polarité magnétique qui attirait l'appareil et tout ce qui lui était attaché à travers les failles de l'espace-temps. Ces failles apparaissaient et disparaissaient de manière imprévisible autour des planètes, et un vaisseau pouvait décrire des cercles pendant des semaines avant d'en découvrir une en activité. Certains individus, toutefois, semblaient savoir d'instinct en quel endroit allait s'ouvrir la prochaine faille. Le phénomène ne trouva pas d'explication, mais ces personnes devinrent très recherchées par les corporations.

Ainsi, de nouveaux types de vaisseaux furent construits. À l'arrière de l'appareil se trouvait le système de propulsion à fusée conventionnel, tandis que dans le nez, on installait un système baptisé propulseur Harrison.



Warzone 2ème édition

CETTE BOÎTE CONTIENT TOUT LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR JOUER :

- 80 FIGURINES EN PLASTIQUE HAUTEMENT DÉTAILLÉES, AUX POSTURES VARIÉES, REPRÉSENTANT LES CORPORATIONS BAUHAUS ET IMPERIAL. SUFFISAMMENT POUR CONSTITUER QUATRE ESCOUADES DE DIX HOMMES DE LA MILICE DUCALE DE BAUHAUS ET DES TROUPES RÉGULIÈRES D'IMPERIAL. CHAQUE ESCOUADE ÉTANT SOUTENUE PAR UN SPÉCIALISTE MITRAILLEUR ET UN SERGENT.
- UN LIVRET DE BACKGROUND DE 48 PAGES QUADRI, DÉTAILLANT MILLE ANS DE GUERRE ET DE CONFLIT À TRAVERS LES ZONES DE FEU DÉVASTÉES DU SYSTÈME SOLAIRE.
- UN LIVRET DE RÈGLES DE 64 PAGES COUVRANT EN DÉTAIL TOUTS LES ÉLÉMENTS DU COMBAT POUR APPORTER À VOS BATAILLES UNE RICHESSE TACTIQUE INCOMPARABLE.
- UN LIVRET D'ARMÉES DE 96 PAGES QUADRI, DRESSANT LA LISTE DE TOUTES LES FORCES EN PRÉSENCE DANS LE MONDE DE WARZONE, DEPUIS LE SIMPLE CONSCRIT DES MÉGACORPORATIONS JUSQU'ÀUX CRÉATURES DÉMONIAQUES DES LÉGIONS OBSCURES. CE LIVRET EST ABONDAMMENT ILLUSTRÉ DE PHOTOGRAPHIES DE FIGURINES ET DE SCÈNES DE BATAILLE.
- TROIS PLANCHES DOUBLE-FACE DE MARQUEURS EN COULEURS, TOUTS PRÉDÉCOUPÉS ET PRÊTS À L'EMPLOI.
- DEUX DÉS À 20 FACES.

SORTIE: NOVEMBRE 1998
N°: 2420
PRIX: 440 F

Vénus



RAPPORT DE BATAILLE

Les tranchées de la gloire

Par Mark Brendan et Patrick Casey



Rapport d'une bataille livrée sur un terrain spécifiquement conçu, avec des règles "maison" pour le combat dans les tranchées. On y voit les forces de Bauhaus et d'Imperial s'y affronter autour des ruines bourbeuses d'une cité vénusienne.

Pour champ de bataille, nous avons choisi un terrain remué par un intense

bombardement, avec d'un côté une ligne de tranchées Imperial et de l'autre, des ruines de bâtiments bombardés mises à profit par les troupes de Bauhaus pour leur attaque-surprise.

Ces deux somptueuses plaques de terrain de 90 x 90 cm chacune sont l'œuvre d'un fanatique de Warzone berlinois du nom de

Jean-Jacques Chaboissier. Espérons que nous aurons l'occasion de vous montrer d'autres produits de son génie créatif dans un prochain numéro !

Dans cette bataille, l'armée Imperial assiégeait une usine d'outillage Bauhaus et les opérations en étaient arrivées à un point crucial.

La Section De Sécurité De Kreutzfeld

LA SECTION DE SÉCURITÉ DE KREUTZFELD

C'était les troupes Bauhaus affectées à la défense de l'usine d'outillage. En raison de la nature du conflit, elles devaient obéir aux restrictions suivantes :

- Pas de personnalité ;
- Pas de véhicule ;
- Pas plus d'une unité de Blitzers.

Voici l'armée choisie par Mark :

J'ai retenu deux unités de **Milice Ducale**, fortes chacune de huit hommes encadrées par un **sergent** et un **spécialiste mitrailleur**, pour constituer l'ossature de l'armée, avec une unité de **Hussards** pour les renforcer. Comme troupes d'élite, j'ai d'abord choisi l'unité de **Blitzers** à laquelle j'avais droit - que je comptais garder en réserve pour frapper au moment opportun - et un **kapitan** (imaginez les ravages que pourrait occasionner un lance-flammes dans une tranchée bourrée d'hommes !). Ensuite, une **HMG-85/T** pour le tir de soutien et enfin, une unité **d'Étoiles Mourantes** avec une **héroïne des Étoiles Mourantes**, pour ramper à travers le no man's land en restant à couvert jusqu'au moment de bondir dans les tranchées et de tailler en pièces ces chiens d'Imperiaux."



LES IRRÉGULIERS DE MCCANN

Ces troupes Imperial étaient engagées dans un bras de fer meurtrier avec les défenseurs de l'usine depuis un certain temps déjà et elles aussi devaient obéir à certaines restrictions :

- Pas de personnalité ;
- Pas de véhicule ;
- Au moins une unité de soldats des tranchées.

Voici l'armée choisie par Patrick :

"Quand l'opportunité de livrer bataille avec les splendides figurines du studio s'est présentée, je l'ai saisie instantanément. D'abord, j'ai raflé tous les soldats des **tranchées** disponibles, puisque c'était l'une des conditions de la bataille. J'ai choisi une grosse escouade de **Réguliers** comme armature de mon armée. Ces **Réguliers** formeraient également un rempart pour les **Blood Berets** que j'ai retenus à l'arrière-garde, au cas où des **Blitzers** parviendraient à passer. Enfin, j'ai placé un **officier du Matériel** sur le flanc gauche pour barrer le passage aux **Blitzers**, puisque ce flanc n'était défendu que par les **Loups Bleus** destinés à jaillir des tranchées."

Tenez bon, les p'tits gars...

Conversation téléphonique entre le sergent McCann et le Q.-G. "Fer de Lance."

Capitaine Moorehead:

Sergent, vous savez aussi bien que moi que le succès de l'opération "Fer de Lance" dépend du blocage des ressources de Bauhaus dans le secteur.

Sergent McCann:

J'en suis bien conscient, sir, mais j'ai besoin de renforts pour prendre cette usine d'outillage. Nous avons perdu tellement d'hommes pour en arriver là que nous sommes désormais en infériorité numérique.

Capitaine Moorehead:

Très bien, McCann, je vous reçois cinq sur cinq. Demandez à votre radio de nous signaler leurs réserves de carburant et nous passerons au plan "Raisins de la Colère."

Les règles "maison"

Nul doute que vous le fassiez déjà, mais pour ceux qui n'auraient encore jamais essayé, sachez que l'invention de règles "maison" constitue un moyen aussi récréatif que gratifiant d'améliorer vos parties. C'est exactement ce que nous avons fait pour les règles de tranchées suivantes. Du moment que les joueurs tombent préalablement d'accord, tout est permis, tant que l'ambiance "rérotechnologique" de l'univers de Warzone est respectée.

Les Règles De Tranchées:

Tirer depuis et sur une tranchée

Dans une tranchée de taille normale, un combattant accroupi au fond de la tranchée n'a pas de ligne de mire jusqu'à un adversaire au niveau du sol, à moins que ce dernier ne soit au contact de socle du bord de la tranchée. Il doit consacrer une action à se dresser en position de tir pour prendre les adversaires au niveau du sol dans sa ligne de mire. S'accroupir de nouveau au fond de la tranchée réclame également une action. Un combattant dressé en position de tir est considéré comme bénéficiant d'un couvert en dur ; accroupi, il est considéré comme à plat ventre et hors de ligne de mire des adver-

saires au niveau du sol, sauf ceux qui se trouvent au contact de socle du bord de la tranchée.

Donner des ordres dans une tranchée

Dans une tranchée, la chaîne de commandement est souvent interrompue par le fait que les escouades sont étirées sur une grande distance. Sans parler du fait qu'elles sont pilonnées par l'artillerie depuis six mois et vivent dans la misère absolue, sans presque rien à manger, sujettes par ailleurs à toutes sortes de maladies désagréables. Par conséquent, on ne peut jamais être sûr qu'un ordre sera transmis correctement, si même il est transmis !

En conséquence, quand il donne un ordre à une unité de plus de quatre membres, le chef d'escouade doit réussir un test d'Autorité pour réussir à motiver la longue ligne de ses soldats découragés.

Distance de commandement étendue:

En raison de leur étirement, les unités dans les tranchées voient leur distance de commandement étendue de 6 à 10 pas. Cette règle s'applique aussi longtemps que tous

les combattants de l'escouade demeurent dans la même tranchée.

Règles d'engagement

Comme l'armée Imperial disposait d'une solide position défensive, que les troupes de Bauhaus devaient prendre d'assaut, nous avons convenu d'un ratio de 4/3 en faveur de l'armée Bauhaus.

L'objectif de la section de sécurité de Kreutzfeld était de détruire le poste émetteur avec lequel les Irréguliers de McCann pouvaient réclamer un tir d'artillerie. Au début de la bataille, Patrick a écrit en secret lequel des trois bunkers du plateau contenait l'émetteur. Pour le détruire, Mark devait infliger trois blessures à une cible d'Armure 7, ce qui vaudrait à Bauhaus une victoire instantanée.

À partir de la fin du tour 5, si le poste émetteur était toujours intact, Patrick pourrait tenter de réclamer un tir d'artillerie à la fin de chaque tour. Pour cela, il lancerait 1D20 et se reporterait à la table suivante:

Tentative n°	Réussite sur
1	01-04
2	01-09
3	01-13
4	Automatique

S'il réussissait à envoyer son message, la partie se solderait aussitôt par une victoire du camp Imperial.





1. Les Réguliers d'Imperial sortent de leur tranchée. ➡



2. Les premiers Miliciens Ducaux sur le flanc gauche de Bauhaus sont ralentis par l'étroitesse du passage. ➡



3. Les Hussards progressent sur le flanc gauche. ➡

Analyse du combat

➡ Les Irréguliers de McCann furent contraints de se déployer en premier car Bauhaus avait l'avantage sur eux. Ils optèrent pour la disposition suivante : les Réguliers au centre de la première tranchée, avec les Loups Bleus à leur gauche et les soldats des tranchées à leur droite. Dans la seconde tranchée se trouvaient les Blood Berets à droite et l'officier du Matériel à gauche. Tous furent déployés en position accroupie. La section de sécurité de Kreutzfeld déploya pour sa part sa Milice Ducale devant chacun des deux principaux couloirs d'approche, avec les Hussards à l'extrême gauche, les Étoiles Mourantes entre eux et la HMG-85/T non assemblée à l'extrême droite.

➡ Les Irréguliers prirent l'initiative au premier tour mais leurs cibles étaient encore peu nombreuses et assez éloignées à ce stade. La section de sécurité s'avança en oblique sur sa gauche, en perdant un Milicien imprudent abattu par un tireur Imperial. Les Loups Bleus et les Réguliers sortirent de la tranchée pour contenir l'approche de Bauhaus.

➡ Au deuxième tour, les Irréguliers eurent de nouveau l'initiative. Ils ne manquaient pas de cibles, cette fois, et il se fit un grand massacre de Miliciens Ducaux tandis que le gros des troupes de Bauhaus tentait de se glisser à travers un passage étroit au milieu des ruines. La HMG-85/T, après avoir consacré le premier tour à se monter, remballa de nouveau tandis que l'héroïne des Étoiles Mourantes se repliait à couvert sur la droite. Les Réguliers se mirent à couvert du côté opposé aux derniers Miliciens, suivis de près par les Loups Bleus.

➡ Les Hussards, qui progressaient sur la gauche, obtinrent l'initiative au tour trois et chargèrent la position des soldats des tranchées, mais ils se firent sèchement renvoyer à leurs études au combat rapproché et se retrouvèrent à découvert. Une mêlée/fusillade féroce se développa au centre, aux environs du couloir d'approche où de nombreux Miliciens, Réguliers, Étoiles Mourantes et soldats des tranchées mordirent la poussière. Tandis que la panique guettait dans les deux camps, la HMG-85/T gagna une nouvelle position, plus favorable et offrant un meilleur angle de tir. À sa gauche, l'héroïne des Étoiles

Sergent
McCann:

Combien de temps
avant le tir
d'artillerie, sir?

Capitaine
Moorehead:

Seul Dieu ou
Sa Sérénité
pourrait
vous le dire,
sergent.

Sergent
McCann:

Splendide, sir.
- Click. Brrr...



Salle de réunion
de l'usine
d'outillage
Kreutzfeld, île de
Bell Regio

Hauptmann
Königsberg:

Voilà maintenant trois mois que les envahisseurs Imperiaux tentent de faire main basse sur Bell Regio. Cependant, leurs assauts téméraires ont été repoussés à chaque fois par nos vaillants soldats, prouvant une fois encore la supériorité de notre tactique et de notre armement. Nous en arrivons aujourd'hui à une étape décisive. L'ennemi, à bout de forces et de munitions, est parvenu à nos portes. Belle ténacité de sa part ! Pour nous débarrasser de cette nuisance une fois pour toutes, nous attaquerons à l'aube, en force. Votre mission consistera à contourner ses tranchées en utilisant les ruines pour couvrir votre approche. Emparez-vous de ses tranchées et coupez-le de son Q.-G. en détruisant tous les bunkers contenant du matériel radio. Il nous sera facile, ensuite, de balayer les survivants. Pour la gloire des Ducs, messieurs !

Mourantes élimina le chef des Loups Bleus à coups de pistolet mais reçut une blessure pour sa peine. À la fin du tour trois, les Blitzers furent parachutés sur le flanc droit de Bauhaus.

➤ Le carnage s'intensifia encore au tour quatre, qui vit l'initiative revenir aux Ir-réguliers. Les Blood Berets et l'officier du Matériel s'élancèrent en avant pour soutenir leurs compagnons dans la boucherie du flanc droit. À la fin du tour, toutes les Étoiles Mourantes, à l'exception de l'héroïne, qui se trouvait dans un autre secteur, gisaient mortes aux pieds des Loups Bleus, et la Milice Ducale était pratiquement éliminée - non sans avoir tué deux soldats des tranchées de plus. Une fusillade éclata entre le mitrailleur Loup Bleu et l'héroïne des Étoiles Mourantes, dont cette dernière sortit victorieuse ! Pendant ce temps, le reste des Loups Bleus se jetait dans la mêlée sur la droite. Ailleurs sur le flanc droit de Bauhaus, la HMG-85/T s'installait de nouveau tandis que les Blitzers et leur kapitan pénétraient dans le bâtiment derrière lequel ils avaient atterri.

➤ Au tour cinq, l'initiative repassa à la section de sécurité, dont la HMG-85/T ouvrit le bal en fauchant le restant des Réguliers avant que son mitrailleur se fasse descendre par un coup heureux d'un soldat des tranchées. Il ne restait plus que deux Miliciens paniqués, un sergent et un mitrailleur sur le flanc gauche de Bauhaus, mais le mitrailleur demeurerait très dangereux comme il le prouva en massacrant deux Loups Bleus à bout portant. Toutefois, l'inévitable se produisit et Bauhaus perdit le flanc gauche. Dans

7. La HMG-85/T, qui n'avait pas encore servi à grand-chose, connaît enfin son heure de gloire. ➤



4. Les Hussards chargent courageusement la position des soldats des tranchées, mais se font repousser au combat rapproché. ➤



5. Le premier Loup Bleu sur les lieux se heurte à des Étoiles Mourantes. ➤



6. Les spécialistes mitrailleurs de la Milice Ducale sont particulièrement dangereux quand ils sont acculés. ➤



"On se retrouvera en enfer !" ➔



Les Blitzers sortent à découvert pour attaquer les bunkers à gauche de la première tranchée. ➔



L'officier du Matériel abandonne sa position pour se diriger vers le bunker des communications. ➔

l'intervalle, sur la droite, deux Loups Bleus chargèrent l'héroïne des Étoiles Mourantes, blessée, qui vendit chèrement sa peau en les emportant tous les deux avec elle dans la tombe. L'officier du Matériel se dirigea vers l'un des bunkers. Sur le flanc droit Imperial, les Blood Berets et soldats des tranchées survivants entreprirent de se replier pour parer à la menace des Blitzers ; ils en éliminèrent un dans la manœuvre. Le kapitan des Blitzers se détacha du reste de son groupe et fonça vers la zone occupée auparavant par l'héroïne des Étoiles Mourantes. Pas de tir d'artillerie à ce tour.

➔ Au tour six, l'initiative changea de camp et les Irréguliers, après avoir ramené les derniers Loups Bleus, firent pleuvoir un déluge de balles sur le cratère où s'était réfugié le kapitan des Blitzers, juste devant leurs bunkers. Sans résultat, car il en émergea indemne, à la différence d'un de ses subordonnés, abattu par un Blood Beret en attente alors qu'il sortait à découvert pour foncer vers la première tranchée. La riposte des Blitzers fut néanmoins dévastatrice, fauchant deux soldats des tranchées et le mitrailleur des Blood Berets. Une

fois encore, la réclamation d'un tir d'artillerie ne fut pas entendue.

➔ Le tour sept fut le dernier. La section de sécurité, qui ne se composait plus que du sergent des Blitzers, de deux Blitzers et du kapitan contre les vestiges hétéroclites des Loups Bleus, des Blood Berets et des soldats des tranchées (sans oublier l'officier du Matériel caché dans son bunker), obtint l'initiative. Jaillissant de son trou d'obus, le kapitan se porta au bord de la tranchée et vida son lance-flammes dans le bunker où se trouvait l'officier du Matériel. Ce choix judicieux se révéla décisif, et le poste émetteur explosa dans les flammes avant que le tir d'artillerie puisse être réclamé.

Section de sécurité (tous):

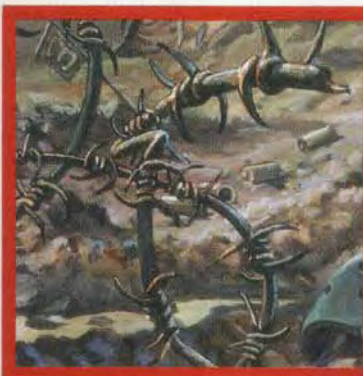
"POUR LES DUCS !"

➔ 11. Pendant ce temps, sur le flanc droit d'Imperial, Blood Berets et soldats des tranchées se hâtent de reprendre des positions de tir pour bloquer l'incursion des Blitzers.



➔ 12. Ayant miraculeusement réchappé à un déluge de plomb en se cachant dans un trou d'obus, le kapitan des Blitzers charge le bunker des communications en crachant un flot de mort incendiaire sur son passage.





Debriefing

⬆ Le rapport de la section de sécurité de Kreutzfeld

Ne me demandez pas pourquoi, mais, il semblerait bien que j'aie gagné au mépris de toute logique. J'avais déployé mes troupes de manière à protéger l'avance de mes Étoiles Mourantes, comptant approcher par la gauche le long d'un des couloirs d'accès au milieu des ruines, dans l'espoir d'obliger Patrick à garder son ar-

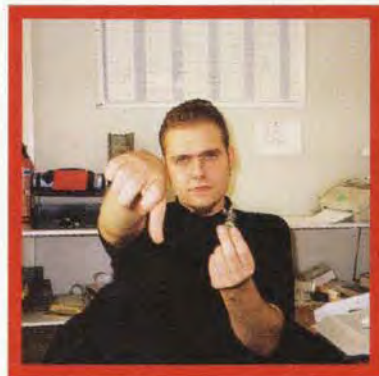
mée étirée et vulnérable. Seulement, ce fut une grave erreur de jugement, car la zone choisie pour faire passer mes troupes était trop étroite. En conséquence, le gros de mon armée s'est retrouvé piégé dans une nasse où toutes les chances (sans parler des dés !) étaient contre lui. À l'origine, je comptais m'emparer du flanc gauche et faire arriver mes Blitzers par là, mais au tour trois j'étais en train de me prendre une sacrée dérouillée et je dus improviser un plan de rechange (il ne me restait plus que deux tours avant que Patrick commence à appeler l'artillerie). J'ai donc parachuté mes Blitzers sur le flanc droit, puisque Patrick avait concentré presque tous ses hommes sur le flanc gauche. La chance me sourit à pleines dents et mon kapitan des Blitzers, réfugié dans un trou d'obus, réussit à échapper à une grêle de balles adverses et à enflammer le bon bunker du premier coup. Le matériel sauta avec, et voilà comment j'arrachai ma victoire d'entre les griffes de la défaite.

⬆ Bauhaus triomphe comme le kapitan des Blitzers lance une charge désespérée contre les bunkers et incinère le matériel visé au tout dernier moment.

Le rapport des Irréguliers de McCann

⬆ Quoi ? Pourquoi ? Comment ? Pour la première fois de ma vie, mon plan de bataille se déroulait exactement comme je l'avais prévu... jusqu'au tout dernier tour. D'habitude, mes prévisions sont bonnes à mettre à la corbeille dès le premier tour. En gardant l'officier du Matériel et les Blood Berets à l'arrière-garde, j'empêchais les Blitzers de me tomber dessus par derrière, ce qui aurait valu à Mark de remporter la victoire avant que j'aie eu le temps de dire "tranchées." Le pari que mon escouade de Loups Bleus découragerait Mark d'emprunter la rue de gauche se révéla payant ; ses troupes vinrent gentiment s'enfermer dans la rue de droite où les cadavres se ramassèrent bientôt à la pelle. Quand il amena ses Blitzers sur le flanc gauche et que je commençai à rater mes jets d'artillerie, je ne fus même pas inquiet ; mon officier du Matériel se dirigeait vers le bunker de l'objectif pour le défendre de l'intérieur, et mes Blood Berets étaient en position de tir pour stopper le kapitan et son lance-flammes. Puis brusquement, le kapitan en question jaillit à découvert et

plongea dans un trou d'obus ! Les Blood Berets et le soldat des tranchées qui me restaient l'arrosèrent littéralement de plomb. Mais ce fils de... Blitzer avait manifestement l'étoffe des héros et, sans hésitation, il dépassa l'élite des troupes Imperial et mit le feu à mon bunker, à la grande surprise de l'officier du Matériel à l'intérieur. Je suppose que Mark avait dû offrir quelque affreux sacrifice aux dieux de la chance, parce que j'ai raté mes trois jets de sauvegarde pour le bunker et la victoire que je voyais déjà mienne m'est passée sous le nez. L'assaut peu orthodoxe de Mark se solda par un triomphe.



La Promesse Du Seigneur Ténébreux

«Le Seigneur Ténébreux se montre généreux, jamais je n'aurais cru qu'un pareil pouvoir existait.»

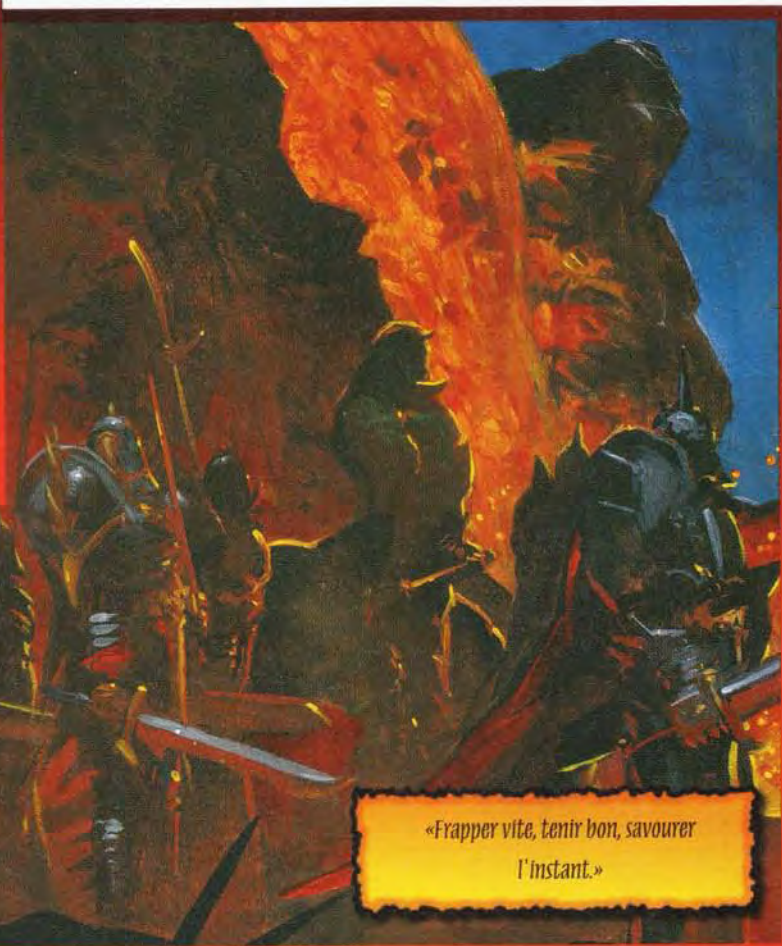
«J'obtiendrai cette victoire mais mes services ont un prix. En retour, Il a promis de refaire de moi un sang-noir à part entière, de mettre un terme à mes visions et de m'accorder la vengeance contre celui qui m'a trahi.»

Les portes de la citadelle s'ouvrent et les dévots déferlent pour desserrer le siège des premiers-nés. À leur tête, un nouveau serviteur du Seigneur Ténébreux, un seigneur ogre - dans une autre vie. Son esprit canalise la féroce des dévots ; sa volonté les domine, pour combattre et tuer comme jamais.

La Promesse Du Seigneur Ténébreux



«Une armée dans mon poing, pour
attaquer les premiers-nés ; brutale,
haineuse, entièrement à mes ordres.»



«Frapper vite, tenir bon, savourer
l'instant.»



«Aller de l'avant et repeindre l'aube à la
couleur du sang.»

«Maudit soit cet œil d'acier, dont les vis
me sont insupportables.»

«J'ai vu mourir ma famille.»
«Ma femme souillée, mes enfants
mis en pièces.»



«Mais il a promis de restaurer ma chair d'ogre et de faire cesser les visions.»

Et voici le camp des premiers-nés, si calme, si tranquille - ils dorment.»



«Nous allons leur tomber dessus comme la foudre.»

«À l'assaut !»



Les premiers-nés s'éveillent pour voir l'enfer fondre sur eux.

«Souffrance, souffrance. Tout notre monde n'est que souffrance - partagez-la avec nous !»

La Promesse Du Seigneur Ténébreux



«Argh ! Arrêtez-le ! Tuez-le !»

«Comment tuer ce qui est déjà mort ?»



«En arrière, ils sont trop nombreux»



«Je te vois, Juge, avec ta hache de vérité
- tu es à moi.»



«Où étais-tu, Juge, quand ma famille est
morte, où était la justice ? Je te juge indigne
de vivre. Meurs, maintenant, et que les
ténèbres emportent ton âme.»



TACTIQUE MILITAIRE

Les Enfants de la Gourde

L'armée des gobelins des marais

Par Patrick Casey



Les gobelins des marais ne sont pas une armée pour joueurs timorés, car ils sont petits, peu talentueux et pas particulièrement courageux face à des chevaliers en armure et des monstres de grande taille.

Bien qu'ils aient les troupes les plus polyvalentes de Chronopia, ils se prêtent plus particulièrement à un jeu agressif, et un général goblin des marais qui opterait pour une tactique défensive en retenant ses hordes de guerriers assoiffés de sang risquerait de finir la tête au bout d'une pique.

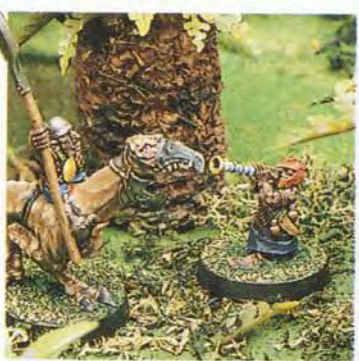
Mais que cela ne vous décourage pas ! Les gobelins des marais sont suffisamment diversifiés pour affronter toutes sortes de menaces, et le principal est avant tout de tester et d'analyser les faiblesses de l'adversaire afin de les exploiter dans le plus pur style guérilla. Peu de combattants peuvent résister au déferlement d'une armée de gobelins des marais bien équilibrée et, après avoir lu cet article, vous serez prêt à recevoir n'importe quel adversaire assez fou pour défier les Enfants de la Gourde !



Un sarbacanier goblin des marais met le couvert à profit.



Au mépris du danger...



Et un dans l'œil pour cet évaluateur !



➤ Une redoutable griffe de mante

➤ Chef des Mantes

➤ Garde Mante avec arme d'hast

➤ Chef des piquiers lourds

➤ Sarbacanier



➤ Sarbacanier



➤ Chef sarbacanier



Composer votre armée

Les gobelins des marais jouent à fond la carte de la complémentarité des troupes. Aucun de leurs régiments individuels n'est de taille à tenir seul face aux combattants lourds des autres armées, et même les plus grosses de leurs créatures, comme le démon des marais, se retrouvent vite dépassées face aux totems sanglants des nains ou aux énormes monstruosité des dévôts, comme le Tourmenté.

Le bastion

La première chose à faire, quand vous achetez une armée de gobelins des marais, c'est de décider la composition de votre noyau dur. Ces bandes formeront votre bastion et devraient être équipées de tout ce que vous pourrez leur offrir. Si vous jouez une grande bataille, avec des armées de 2000 points, disons, vous pouvez mettre plusieurs bandes dans votre bastion, mais avec une armée plus modeste, je vous recommande de vous en tenir à deux maximum.



➤ Porte-étendard, musicien et chef de la Garde Mante

Détails du casque d'un chef des Mantes ➤





Chef des piquiers

Piquier lourd

Piquier

Les bandes les plus appropriées pour le bastion sont les piquiers, les piquiers lourds et la Garde Mante. Toutes disposent de porte-étendards et de musiciens capables de renforcer leur efficacité au combat, et vous avez encore la possibilité de leur adjoindre des chamans novices. Prenez toujours le nombre maximum de soldats auquel vous avez droit dans les bandes de votre bastion ; vous éviterez ainsi qu'elles ne détalent au premier sang, et une bande importante résiste plus longtemps au feu de l'ennemi avant de perdre de sa valeur au combat. Souvenez-vous que si vous n'avez pas les moyens d'équiper correctement toutes les unités de votre bastion, mieux vaut en laisser

tomber une ; elles sont censées constituer l'ossature de votre armée, et vous devez pouvoir compter dessus (autant qu'on puisse compter sur un goblin !).

Personnellement, je commence toujours par sélectionner une bande de piquiers lourds dans mon bastion, avec le plein des troupes et toutes les options, en particulier un chef (pour compenser la piètre Autorité des gobelins) et un chaman novice. Ensuite, je prends une deuxième bande, en réserve, au cas où la première se ferait tailler en pièces. Il peut s'agir de piquiers ou de Gardes Mantes, selon l'armée choisie par mon adversaire.

Viennent alors les unités de soutien, sans lesquelles aucun bastion ne saurait

être complet. Pour couvrir les flancs du bastion, j'opte généralement pour des petites bandes de sarbacaniers ou même un détachement respectable de chasseurs de têtes (là encore, cela dépend de l'armée d'en face ; plus elle aligne de gros monstres, plus vous avez intérêt à sortir les grosses haches). Et pour veiller à ce qu'un adversaire facétieux ne décime pas la crème de votre armée de loin, avec ses archers, vous pouvez encore rajouter une bande de piquiers ou autres combattants bon marché pour faire office de bouclier de chair et de chitine devant vos meilleures unités.

Former la ligne

Après la composition du bastion, il reste à former la ligne. Le vieil adage selon lequel une chaîne n'est jamais plus solide que le plus faible de ses maillons s'applique à merveille à la ligne goblin car, une fois qu'elle est brisée, vous constaterez que le reste a tôt fait d'être dispersé. Quand les gobelins commencent à se faire attaquer de tous côtés, les jets de panique se mettent à voler bas.



Embuscade !



Un chaman mène les drones à la bataille



Piquier



Chef des piquiers



Piquier

Des guerriers drones patrouillent au-dessus du marais



Guerrier drone



Chef drone



Chaque unité de votre ligne devrait pouvoir être soutenue par au moins une autre unité de ligne. Si vous n'avez pas assez de points pour soutenir une unité de ligne, ne les gaspillez pas pour elle, vous pourrez les dépenser plus utilement ailleurs. Ma ligne normale se compose d'une grosse unité de chasseurs de têtes et d'un démon des marais (deux, si j'en ai les moyens!), soutenus par une petite unité de piquiers ou de maîtres-toiles pour empêcher le monstre de se faire déborder par des unités plus mobiles.

Un autre élément que j'aime bien ajouter, c'est une paire de Sentinelles. Sans être d'une résistance exceptionnelle, elles peuvent néanmoins infliger de gros dégâts lors d'une charge. Elles me sont très utiles pour boucher les trous dans ma ligne, quand le cas se présente. En plus, leur capacité de commandement peut s'avérer précieuse au moment où votre ligne se heurte à l'ennemi, car il vous faut alors la

Guerrier drone



dégager rapidement pour ouvrir la voie à vos bandes de choc. Et puis, en donnant leurs ordres à l'avant-garde, elles peuvent occasionner quelques dommages avant de partir pour la grande gourde céleste.

La ligne doit toujours rester soudée, autant que faire se peut. Ne succombez pas à la tentation de la distendre en voyant l'adversaire étirer son front sur toute la largeur de sa zone de déploiement. Si vous commencez à étirer votre ligne, vous risquez de vous retrouver rapidement sans réserve et sans grand soutien.

Tenir les flancs et harceler l'adversaire

En ce qui concerne les troupes destinées à perturber et à faire perdre son sang-froid à l'adversaire, le général goblin est particulièrement gâté. Le harcèlement incessant des sarbacanes est déjà suffisamment irritant en soi, mais se prendre constamment les pieds dans les filets de combattants de seconde zone devient vite extrêmement frustrant. Sans compter que cela n'aide guère à maintenir la cohésion de l'armée!

Pour ma part, j'adore clouer sur place la cavalerie adverse déployée sur les flancs au moyen de mes maîtres-toiles. Ces gobelins bon marché peuvent ainsi faire perdre des tours précieux à des troupes autrement plus coûteuses. J'essaie toujours d'avoir au moins une escouade complète de maîtres-toiles, et si mon adversaire n'a pas consulté son Petit manuel des pièges à éviter quand on pénètre dans la jungle, eh bien, je sais où les déployer: juste hors de portée des troupes de flancs, pour gêner leur progression tout en évitant leur charge.

En ce qui concerne le harcèlement de l'adversaire, je ne connais pas de meilleur choix que les guerriers drones. D'accord, ils sont très vulnérables aux projectiles; mais si vous commencez à vous débarrasser des archers adverses avec vos maîtres-toiles ou sarbacaniers, vous obligerez l'ennemi à faire des bonds aussi vains que frénétiques pour tenter de vous attraper; croyez-moi, c'est un régal. Mais attention! Jamais vos drones ne constitueront un bastion volant de taille à affronter ceux des autres races, alors évitez à tout prix le combat aérien.

Guerrier drone





Chaman monteur de drone

Étendards et tambours

Ces accessoires jouent un rôle important dans l'armée des gobelins des marais. Ils peuvent souvent faire pencher la balance en votre faveur. Seulement, soyez prudent! Les porte-étendards et les musiciens sont les premières cibles des archers ennemis, car ils rendent les gobelins presque aussi redoutables que des troupes normales. Alors, veillez à protéger vos investissements en points en les plaçant derrière un solide rempart de compagnons d'armes.

J'accorde habituellement la priorité aux musiciens sur les porte-étendards, mais quand j'en ai les moyens, je prends les deux. Le choix des étendards dépend énormément du reste de l'armée, si bien que j'ai tendance à l'acheter en dernier, avec les points qu'il me reste (curieux, comme il n'en reste jamais assez, 'trouvez pas?'). Les tambours, par contre, je les achète en même temps que les bandes, car il serait stupide de ne pas protéger des troupes dans lesquelles j'ai déjà investi beaucoup de points.

Si je suis à court de points, l'étendard des esprits est un excellent choix car il est bon marché et gardera vos gobelins sur la table un peu plus longtemps. Contre des dévots ou des stygiens, je protège

généralement mes grosses bandes par des étendards de rejets des marais, car elles comportent différentes créatures susceptibles d'inspirer la peur. L'étendard des démons des marais ne devient véritablement utile qu'en plusieurs exemplaires. En déployant plusieurs étendards de démons des marais en conjonction avec lesdits démons, vous pouvez obliger l'ennemi à multiplier les tests de peur; il ne pourra pas les réussir tous! C'est une tactique coûteuse, mais quand elle porte ses fruits, vous diminuez souvent de moitié l'efficacité des troupes adverses avant même de parvenir à leur contact (comme, par ailleurs, l'ennemi s'attend rarement à être effrayé par des gobelins, il est souvent pris au dépourvu).

Les tambours sont absolument essentiels, aucune bande de gobelins qui se respecte ne marche au combat sans un tambour pour battre la mesure. Quand j'ai envie de gêner mes bandes de choc, je leur offre un tambour d'essaim. Une unité de Gardes Mantes chargeant avec un tambour d'essaim se révèle souvent meurtrière



Un chaman monteur de drone émerge de la mangrove

dans nos parties, et même des adversaires aussi opiniâtres que les nains doivent parfois lui céder du terrain. Mais comme cet instrument est plutôt cher, je lui préfère d'ordinaire le tambour de mante (pour les troupes qui n'ont pas déjà la faculté spéciale de Férocité, naturellement), qui constitue un excellent choix pour les unités bon marché comme les piquiers. Le tambour ancestral est hautement spécialisé et, par conséquent, je m'en sers rarement, sauf quand je sais que l'adversaire aime recourir à la magie.

Chamans et magie

Quand j'achète mon armée, je me garde toujours suffisamment de points pour un chaman monteur de drone et quelques sorts. Le drone en fait un magnifique combattant de soutien, apte à se déplacer rapidement partout où sa présence est nécessaire. Je donne la préférence aux sorts qui renforcent les facultés des gobelins sur ceux qui entraînent des effets destructeurs, parce que le chaman est une pièce beaucoup trop importante pour courir le risque de l'approcher à portée de sort de l'ennemi. Toutefois, si vous avez les points pour un deuxième chaman, c'est une autre histoire! Un Nid de Frelons bien placé au milieu d'unités légèrement protégées peut inverser le cours de la bataille en votre faveur, et pour obstruer des passages étroits, la Graine du Poison Yukka fait des merveilles. N'oubliez pas d'encadrer votre chaman par des guerriers drones, si vous en avez.



Chaman monteur de drone



➤ Monteur de Sentinelle



➤ Démon des marais

➤ Sentinelle

Les chamans novices sont une autre histoire. Ils peuvent sembler coûteux, mais je vous assure qu'ils valent chaque point que vous consacrez à leur achat. Tant que vous les gardez bien à l'abri derrière leurs compagnons d'armes, ils vous apporteront ce supplément de punch qui fait toute la différence dans un assaut. Je m'en sers pour ramollir un peu les bandes ennemies avant de charger avec le reste de mes gobelins. La pipe à poudre est également très utile pour éliminer les blessés qui n'ont pas une armure excessive, comme les Morts-qui-marchent. J'achète toujours un maximum de chamans novices, et je suis rarement déçu.

Utilisation des alliés elfes

Bien que je sois plutôt puriste en matière d'achat d'armées et que je préfère éviter de recourir à des alliés, je dois admettre que, avec l'appoint de quelques alliés elfes de Jade, les gobelins des marais deviennent

particulièrement redoutables. N'en prenez pas trop malgré tout, car les gobelins doivent conserver leurs éléments clefs pour fonctionner correctement. Mais comme je l'ai déjà dit, ils ont parfois du mal à tenir le choc. En particulier quand ils affrontent les petits hommes d'étain (comprenez : les nains), car la puissance des gobelins est loin d'égaler leur mordant. C'est pourquoi des porte-haches elfes apportent une force de frappe non négligeable. De même que les archers, dont tout le monde apprécie la précision, surtout quand ils sont de votre côté ! Pour défendre des fortifications et autres, les piquiers elfes forment une excellente première ligne. Enfin, si votre tactique peut s'accommoder de la magie de la maison de Jade, n'hésitez pas, prenez un lotophage jaune. Je sais pour ma part que le Nuage Illusoire m'a valu de remporter la victoire, une fois, en permettant à mes chasseurs de têtes de traverser tout le champ de bataille et d'engager l'ennemi sans avoir subi aucune perte !

Conclusion

Le vieil adage "agile comme une mouche, mordant comme un moustique" se vérifie particulièrement avec les gobelins des marais. Il exprime tout à fait le style de jeu qui convient avec les Enfants de la Gourde. Contournez l'ennemi, esquiviez-le, attirez-le sur votre terrain et retenez son attention avec vos troupes légères jusqu'au moment de le submerger avec le gros de vos forces. Ne vous laissez jamais acculer, parce qu'un goblin isolé est un goblin mort. Adoptez une tactique aussi souple et ouverte que l'armée gobeline, essayez différentes méthodes et combinaisons de troupes. On n'apprend pas à exploiter des combattants rien qu'en lisant leurs caractéristiques. Le sentier de votre suprématie au Pays Effondré sera long et difficile, et de plus grands que vous tâcheront de vous mettre des bâtons dans les pattes. Mais, quoi, la taille n'est pas tout, comme mes adversaires en ont récemment fait l'(amère) expérience. Et souvenez-vous qu'on ne sait jamais ce qui peut arriver. Hier soir, par exemple, j'ai mangé trois pains au lait à la cannelle avec du ketchup, et je suis toujours vivant ! Drôle de monde que le nôtre, je vous le dis.

➤ Lance de monteur de Sentinelle





♀
Vénus



Bauhaus



Mishima



Imperial



**Les Légions
Obscures**

WARZONE

Bauhaus Forces of War: Venus



Nulle part le métier des armes n'est plus sale et plus inconfortable que dans la végétation moite de **Vénus**.

La jungle tue plus sûrement que n'importe quel adversaire, quand on s'y aventure à l'aveuglette. En vérité, il faut des soldats d'une trempe exceptionnelle pour survivre dans cet enfer végétal, tels que les Rangers Vénusiens par exemple, car si **Vénus** se montre impitoyable pour ceux qui ignorent ses dangers, la jungle est également le meilleur allié dont puisse rêver une armée expérimentée.

Pour le meilleur ou pour le pire, la corporation Bauhaus a fait de **Vénus** sa propriété, en regroupant judicieusement sa capitale de Heimbürg et l'essentiel de son industrie sur le continent nord d'Ishtar Terra au lieu de se disperser sur toute la surface de la planète. Mais ce choix d'une base d'opérations solidement

implantée géographiquement a laissé le reste de la planète ouvert à toutes les contestations, en particulier le continent d'Aphrodite Terra, où chacun convoite un avantage territorial que personne ne réussit à s'assurer, ou encore l'archipel de Graveton, où d'innombrables îlots ne cessent de changer de mains avec une décourageante régularité.

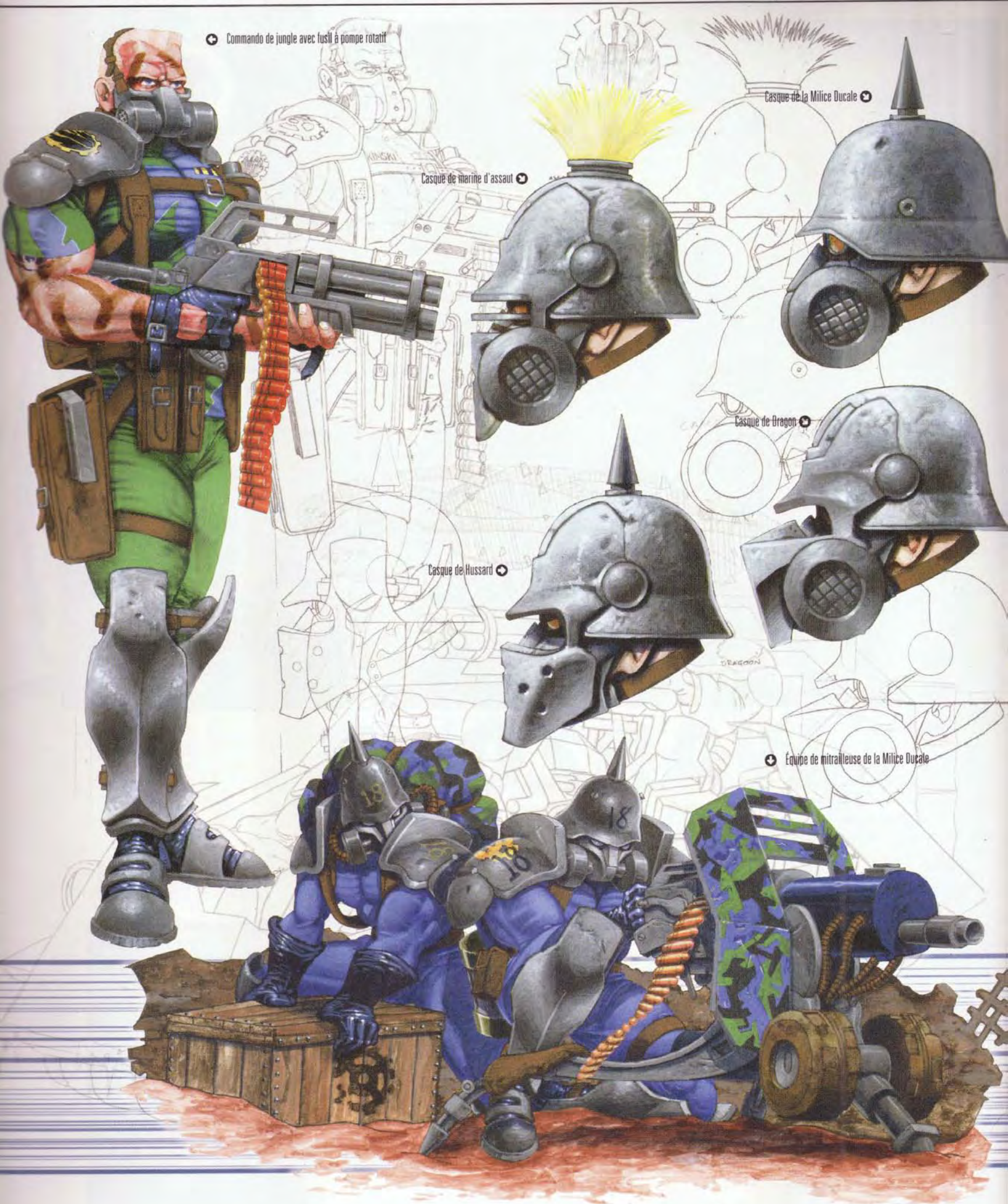
La jungle de **Vénus** vous attend. Serez-vous de taille à survivre à sa nature hostile ou bien servirez-vous d'engrais aux vignes étrangleuses ?

Bauhaus Forces of War : **Venus** est un supplément pour Warzone 2ème édition. Il contient de nouvelles règles de combat adaptées à la planète tropicale, ainsi qu'un nouvel équipement et des combattants supplémentaires pour la corporation Bauhaus.

Bauhaus Forces of War: Venus

- 96 PAGES BOURRÉES DE SOMPTUEUSES ILLUSTRATIONS, PHOTOS, CARTES ET PLANS.
- BACKGROUND APPROFONDI DE LA PLANÈTE TROPICALE VÉNUS, AVEC UNE DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE L'ARMÉE ET DE L'ADMINISTRATION DE LA CORPORATION BAUHAUS.
- RÈGLES DE COMBAT EN JUNGLE ET DE COMBAT DE NUIT.
- EXEMPLES D'ARMÉES POUR REFLÉTER LES CARACTÉRISTIQUES UNIQUES DES FORCES DES DIFFÉRENTS DUCS ÉLECTEURS.
- DE NOUVELLES UNITÉS ET DE L'ÉQUIPEMENT À FOISON POUR L'ARMÉE DE BAUHAUS.

SORTIE: DÉCEMBRE 1998
N°: 2425
PRIX: 139 F



Commando de jungle avec fusil à pompe rotatif

Casque de marine d'assaut

Casque de la Milice Ducale

Casque de Dragon

Casque de Hussard

Équipe de mitrailleuse de la Milice Ducale

Équipe de mortier des Hussards

Motifs de camouflage Bauhaus



Tout était de la faute de ce foutu Diacre de l'Administration de la Confrérie, songeait le kapitan Dieter. Si le vieux rabat-joie n'avait pas eu la mauvaise idée de visiter les baraquements la semaine dernière, Dieter serait tranquillement à la retraite, au lieu de s'enfoncer à travers les épaïs taillis vénusiens, ses propres hommes sur les talons. Comme si ce n'était pas suffisant, se dit-il, de plonger droit dans l'obscurité, de se sentir irrévocablement attiré vers le péché, sans avoir un abruti qui vous pousse par derrière et vous précipite dedans la tête la première. Penser qu'il avait trimé toute sa vie dans cet enfer pluvieux, au service de la corporation. Et pour gagner quoi ? Plus rien, maintenant. La Confrérie l'avait dépouillé de tout, en dressant ses anciens compagnons d'armes contre lui. Et où donc restait Ilian ?

Le Nécromage, à Heimbürg, s'était longuement étendu sur les faveurs et la protection qu'il recevrait en rejoignant le culte. Mais ce genre d'indulgences viendrait plus tard. D'abord et avant tout, il y avait le Diacre.

Dieter et ses Hussards montés avaient passé toute la soirée du vendredi à festoyer à la bière corporatiste bon marché quand le Diacre avait passé sa tête hideuse par la porte du baraquement. Sans même un salut ou un témoignage de respect pour le rang de Dieter, il s'était lancé dans une diatribe fustigeant leur attitude en permission. Il leur avait dit que leur place était là, dehors, dans la sombre nuit vénusienne, à traquer les rejetons de l'Âme Obscure ; il leur avait dit que leurs rires joyeux constituaient une trahison confisante pour les traduire devant le Conclave de Luna. De quel droit les

Étoiles Mourantes



Sergent des Étoiles Mourantes



condamnait-il? Eux qui luttèrent jour après jour contre les ennemis de l'humanité. Ils vivaient dans des baraquements puants, buvaient une bière au goût de pisse et se nourrissaient de rations déshydratées. Lui profitait de tout le luxe de la Confrérie, beaux vêtements, vins fins et un repas chaud chaque fois qu'il en avait envie. Le Diacre ne saurait probablement pas reconnaître un véritable ennemi même s'il venait frapper à la porte de son âme. Sans bien savoir ce qui le prenait, Dieter se sentit brusquement envahi par une flambée de colère, et il entendit la voix de sa sombre Maîtresse lui dire de loger une balle entre les yeux porcins du Diacre.

Une semaine plus tard, Dieter courait toujours et ses Hussards montés se rapprochaient à chaque minute. Même la jungle se mettait contre lui, par-dessus le marché. Des sagittaires intelligentes, aux feuilles tranchantes comme des rasoirs, avaient laissé de profondes entailles sur son visage et manqué lui trancher une oreille. De petites graines en formes d'aiguilles avaient giclé d'une grosse gousse sur son passage, et maintenant sa peau était couverte de vésicules purulentes qui le brûlaient comme les flammes de la Rédemption. "N'ai-je donc pas suffisamment payé pour mon crime?" demanda-t-il à la jungle environnante. Comme personne ne lui répondait, Dieter fit halte pour rassembler ses idées. Sachant que sa capture ne tarderait plus s'il

continuait à courir, il entreprit d'escalader un grand arbre pour tenter de se cacher. En levant la tête vers les branches, il n'en crut pas ses yeux. Son salut était là, au-dessus de lui ! L'une des abominations d'Ilian se tenait accroupie au milieu du feuillage, guettant probablement l'occasion de se laisser tomber sur quelque malheureux Hussard. "Mon ami ! Mon sauveur," lança Dieter à l'intention du Razide, mais à sa grande stupeur le monstre se montra davantage intéressé par le déchetage de sa cage thoracique.

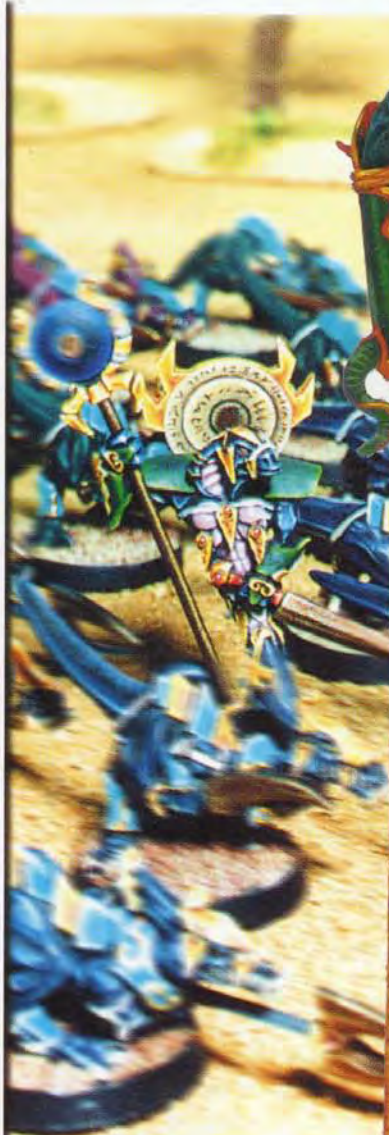
Les Hussards montés trouvèrent les restes de leur ancien kapitan éparpillés dans la futaie. Après les avoir réunis du mieux qu'ils le pouvaient, ils lui donnèrent une sépulture décente. La Confrérie ne l'aurait jamais permis après le crime atroce qu'il avait commis, mais cette opinion ne pesait guère auprès des hommes dont s'était occupé Dieter durant toutes ces années au cœur d'une jungle impitoyable. Ils se souvenaient encore du kapitan Dieter avec respect et affection, ignorant tout des crimes qu'il avait perpétrés au cours de ses week-ends de permission à Heimbürg. Le secret de Dieter fut enfoui avec lui, et un mois plus tard, alors que son corps nourrissait le sol riche et sombre de Vénus, la base secrète de ses Hussards fut prise d'assaut et tous ses hommes massacrés par un culte des Légions Obscures.



Spécialiste lance-roquettes des Blitzers ➤

➤ Bauhaus Blitzers





Prêtresse stygienne



GUIDE DE PEINTURE

Chronopia

Par Mark McNaught



Matériel

- Peintures et pinceaux.
- Un scalpel ou un cutter à lames remplaçables.
- Une sélection de limes tubulaires.
- De la superglue.
- Comme nous utiliserons des peintures acryliques (à l'eau),

nous n'aurons besoin que d'un petit pot d'eau et d'un vieux chiffon ou de serviettes en papier pour nettoyer et sécher nos pinceaux.

- Une palette quelconque pour les mélanges de couleurs (n'importe quel carreau de céramique ou plaque de plastique peut faire l'affaire), blanche, de préférence, pour mieux juger du résultat.





1.



2.

La Prêtresse Stygienne

Étape 1

Au moyen d'un cutter ou d'un scalpel, détachez soigneusement les coulures et barbillons de la figurine. N'oubliez pas de toujours couper dans le sens opposé à vos doigts. Éliminez les lignes de moulage en les grattant doucement avec le scalpel ou en les limant.

Étape 2

Trouvez un endroit bien aéré, comme l'entrée d'un garage, par exemple, et appliquez deux sous-couches égales à la bombe noire. Ceci fait, bouches les trous éventuels avec du noir Mortis.

Étape 3

Armure: Ceci concerne les plaques d'épaules, les brassards et les plaques triangulaires au

dos des mains. Passez un fond de vert Jungle sur ces endroits, et ne vous en faites pas s'il est un peu transparent.

Chair pâle: Concerne le ventre et la poitrine de la prêtresse, l'intérieur du capuchon, le bout du museau et la bande qui se prolonge à l'arrière du capuchon, plus deux petites taches juste sous les yeux. Appliquez un fond de chair Muawijhe sur ces endroits, en passant une deuxième couche si nécessaire.

Le drawing out : avec une dilution, soit d'une couleur plus claire que la teinte à éclaircir, soit de la couleur que vous utilisez pour éclaircir, peignez une ligne le long de l'arête ou du pli à éclaircir en débordant progressivement de part et d'autre. La couleur devrait s'estomper peu à peu, jusqu'à se fondre discrètement dans la teinte de fond.

Lanières, bâton, garde de l'épée, etc: En plus du bâton et de la garde de l'épée, il y a deux lanières autour de la poitrine de la prêtresse, une autour de sa taille, une petite portion au-dessus du museau et les petites bandes autour du cerclage d'or de la pierre du bâton. Peignez ces zones dans un mélange de bleu Semaï et de blanc Luna.

Chair sombre: En prenant la sous-couche comme base, éclaircissez les zones suivantes du corps de la prêtresse avec un mélange de bleu Ilian, de noir Mortis et d'encre noire : les muscles, le capuchon, les détails du visage et une large bande au dos de la queue, ainsi que deux bandes plus fines de part et d'autre de la chair pâle sur le devant de la queue. Pour le disque au bout du bâton, appliquez ce même mélange sur les bords extérieurs, en faisant un drawing out vers le centre.

Étape 4

Armure: Éclaircissez les arêtes avec un drawing out de vert Centurion.

Chair pâle: Passez un mélange de chair Muawijhe et de blanc Luna sur la sous-couche, sans toucher aux creux.

Lanières blanches: Éclaircissez les arêtes avec du blanc Luna.

Bâton, garde de l'épée, etc: Éclaircissez toutes ces parties avec du bleu Semaï. Sur le bâton, éclaircissez l'avant et l'arrière.

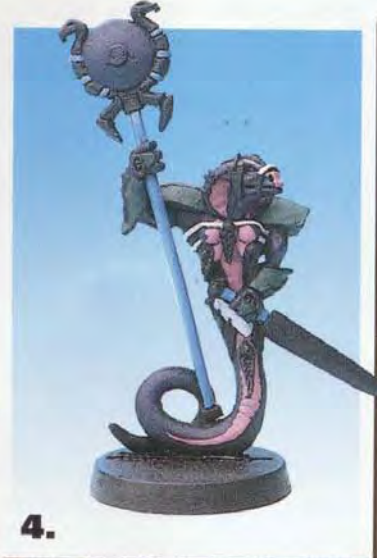
Chair sombre: Ajoutez un peu de bleu Semaï au mélange original de bleu Ilian/noir Mortis/encre noire, afin de l'éclaircir. Puis reprenez les éclaircissements et le drawing out sur le disque, sans complètement recouvrir la couche précédente.

Étape 5

Armure: Faites ressortir les arêtes de l'armure avec du vert Vénusien.



3.



4.



5.



6.



7.

8.

9.

10.

Chair pâle: Ajoutez un peu de blanc Luna au mélange de l'étape 4 et commencez à éclaircir les zones saillantes.

Bâton, garde de l'épée, etc: Ajoutez un peu de blanc Luna au bleu Semaï et passez un second éclaircissement sur ces zones.

Chair sombre: Ajoutez plus de bleu Semaï au mélange et éclaircissez de nouveau ces endroits, en vous intéressant particulièrement aux arêtes des épaules, au dos de la queue et aussi aux bordures de la chair pâle du ventre et au devant de la queue. Répétez le processus sur le disque au bout du bâton, sans recouvrir tout à fait le travail effectué à l'étape 4.

Étape 6

Armure: Ajoutez un léger éclaircissement de vert Feuillage.

Chair pâle: Ajoutez un peu de blanc Luna pour éclaircir encore ces endroits.

Chair sombre: Ajoutez un peu de blanc Semaï et répétez le processus d'éclaircissement.

Parties dorées: Concernent tous les bijoux triangulaires, les ciselures des brassards et des mains, la garde de l'épée, la plaque sur la tête et le cerclage du bâton. Passez un fond de cuir Loup Bleu sur toutes ces zones.

Étape 7

Armure: Passez un dernier éclaircissement très léger de jaune Cartel, en touchant à peine les arêtes et les coins.

Chair pâle: Ajoutez un tout petit peu de blanc Luna et commencez à définir les formes de manière plus précise.

Chair sombre: Ajoutez un peu de bleu Semaï au mélange pour éclaircir encore.

Parties dorées: Éclaircissez à gros traits en

orange Géhenne, tout en laissant un fond de cuir Loup Bleu dans les creux.

Griffes: Passez un fond de cuir Loup Bleu sur les petites griffes de la main droite de la prêtresse.

Gemmes et yeux: Passez un fond de rouge Népharite sur les yeux et les gemmes. Puis peignez un U sur la partie inférieure des gemmes pour approfondir la teinte.

Étape 8

Chair pâle: Ajoutez un peu de blanc Luna et procédez à un nouvel éclaircissement.

Chair sombre: Ajoutez un peu de blanc Luna au mélange et précisez la finition des contours.

Parties dorées: Prenez du jaune Cartel et faites un drawing out.

Gemmes et yeux: Bordez les yeux et les gemmes d'un trait d'orange Géhenne en suivant le même tracé en U indiqué à l'étape 7.

Étape 9

Chair pâle: Éclaircissez votre mélange jusqu'à ce qu'il soit presque blanc et précisez les éclaircissements.

Chair sombre: Ajoutez encore un peu de blanc Luna et faites ressortir les principaux éclaircissements.

Parties dorées: Éclaircissez les arêtes de ces zones avec un mélange de jaune Cartel et de blanc Luna.

Gemmes et yeux: Éclaircissez la partie inférieure des yeux et des gemmes avec du jaune Cartel.

Épée et boucles du capuchon: Passez un fond de bronze Tekron sur ces zones.

Étape 10

Chair pâle: Appliquez un ultime éclaircisse-

ment très mince de blanc Luna à l'extrême bord de la chair pâle, là où elle rencontre la chair sombre. Vous renforcerez ainsi les contrastes. Faites de même au bout du museau.

Chair sombre: Ajoutez un dernier éclaircissement sur les parties les plus saillantes.

Parties dorées: Finissez ces zones par un éclaircissement de blanc Luna sur les parties saillantes.

Gemmes et yeux: Posez une pointe de blanc Luna sur la partie la plus sombre des gemmes, ainsi qu'à l'avant et à l'arrière des yeux.

Épée et boucles du capuchon: Éclaircissez les arêtes avec de l'or de Garde du Temple, en laissant disparaître le bronze Tekron sur le plat de la lame.

La Pierre Magique

Étape 1

Pierre: Passez une couche de cuir Loup Bleu en veillant bien à ne pas déborder à l'intérieur des inscriptions.

Cadre en or et pointes: Passez un fond d'orange Géhenne.

Étape 2

Pierre: Faites ressortir la pierre par un drawing out de sable Vega. Notez qu'il y a deux cercles sur l'avant, qui doivent être éclaircis séparément.

Cadre en or et pointes: Éclaircissez ces endroits avec du jaune Cartel.

Étape 3

Pierre: Éclaircissez les bords extérieurs avec de la chair Légionnaire.

Cadre en or et pointes: Ajoutez un peu de blanc Luna au jaune Cartel pour éclaircir les arêtes.

Moyeu: Appliquez une couche de bronze Tekron sur le disque au centre de la pierre.

Étape 4

Pierre: Éclaircissez les parties les plus extérieures avec du blanc Luna.

Cadre en or et pointes: Éclaircissez les arêtes et le bout des pointes avec du blanc Luna.

Moyeu: Terminez par un éclaircissement d'or de Garde du Temple.

Montage: Votre figurine est désormais prête à être montée.



0.

1.

2.

3.

4.

Waouh! Ce Que Vous Etes Costaud...



Maculateur Mercurien

Taille réelle



Des brutes monumentales rôdent à pas lourds sur le champ de bataille. Affligées d'une violente migraine, elles se caractérisent par leur humeur épouvantable, alors dégage de leur chemin, petit.

Le Maculateur Mercurien

Notre challenger, le plus léger du lot, un pulvérisateur de planètes dont la force n'est pas dans les poings, mais dans l'agilité. Sur le ring, il sait danser autour de son adversaire, et s'il se prend un coup, eh bien, se relever à la toute dernière seconde est sa plus grande spécialité.

Le Béhémoth Prétorien

Yes! Plusieurs tonnes de pointes et d'armement lourd font de ce concurrent un classique de la discipline. Ne vous laissez pas abuser par son apparence débonnaire, il a plus d'un tour dans son sac et risque de vous coller au mur avant que vous n'ayez rien vu venir.



Béhémoth Prétorien

Taille réelle

Le Maculateur Mercurien

Maculateur Mercurien										Coût 152
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
10	7	9	9	3	7	13	5	13	7	

Structure: INDÉPENDANT

1 Maculateur Mercurien

Équipement:

Canon Gatling

Facultés Spéciales:

Invulnérabilité à la panique, invulnérabilité à la peur, régénération (10), provoque la peur

Règles Spéciales:

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Maculateur Mercurien dans votre armée. Le Maculateur Mercurien ne peut pas plonger à couvert ni se mettre à plat ventre, et en combat rapproché il se bat avec ses poings (Attaque 0, DOM 13 (x4)). Contre une éventuelle invulnérabilité aux armes, ses poings comptent comme une arme antichar.

Citation: "C'est toi qui as renversé ma bière?"



Béhémoth Prétorien

Béhémoth Prétorien

Coût 165

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	8	12	11	3	8	14	4	14	7

Structure: INDÉPENDANT

1 Béhémoth Prétorien

Équipement:

Azogar géant, canon portatif Decimator

Facultés Spéciales:

Invulnérabilité à la panique, invulnérabilité à la peur, provoque la peur, invulnérabilité aux armes (10)

Règles Spéciales:

Le Béhémoth Prétorien ne peut pas plonger à couvert ni se mettre à plat ventre. Il peut, au prix d'une action, projeter un combattant de Taille 3 ou inférieure à son contact de socle ; s'il s'agit d'un combattant ennemi, il doit d'abord réussir une attaque en combat rapproché. Le combattant se comporte alors comme une arme de jet à courte portée : BP : Attaque 0, CP: Attaque -2. Le joueur désigne le point visé et, si le Béhémoth rate sa cible, effectue un jet de déviation.

Si le combattant projeté se reçoit sur un élément de terrain, calculez les dommages en vous référant à la table des sauts et chutes, dans le livre de règles. Considérez la distance sur laquelle la victime a été lancée comme une hauteur de chute.

Si le combattant projeté heurte un autre combattant, calculez les dommages comme en cas de collision (voir Dommages d'une collision, dans le livre de règles). Le combattant projeté ne peut heurter qu'une seule cible ; s'il s'en trouve deux ou plus à l'endroit visé, il touche la plus proche. Si le combattant projeté et celui sur lequel il s'est reçu survivent tous les deux au choc, placez le premier au contact de socle du second. Si le Béhémoth souhaite lancer le combattant à travers un point d'accès ouvert, faites un test de tir normal. Le point d'accès doit avoir une taille égale ou supérieure à celle du combattant.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Béhémoth Prétorien dans votre armée.

Citation: "Tu vas arrêter de zieuter ma Première Maîtresse de l'Âme Obscure?"

Biogéant

Biogéant

Coût 199

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	7	10	9	3	9	15	3	15	7

Structure: INDÉPENDANT

1 Biogéant

Équipement:

Bio Cannon

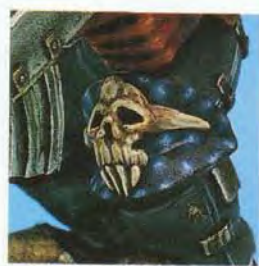
Facultés Spéciales:

Invulnérabilité à la panique, invulnérabilité à la peur, inspire la peur, invulnérabilité aux armes (10)

Règles Spéciales:

Le Biogéant peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque : 0, DOM 15 (x5)). En ce qui concerne une éventuelle invulnérabilité aux armes, ses poings sont considérés comme une arme antichar. Le Biogéant ne peut pas plonger à couvert ni se mettre à plat ventre. Il peut pousser un grand cri au prix d'une action ; tous les combattants de Taille 4 ou inférieure dans un rayon de 3 pas perdent 1 action durant leur prochain tour. Les combattants en attente perdent leur action de réserve et leur marqueur d'attente. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Biogéant dans votre armée.

Citation: "Bbllllaaaaaaaarrrrrgh!"



Le Biogéant

Et un tonnerre d'applaudissements pour le champion super-lourd incontesté du système solaire, Mister BIOOO-GÉAAANT ! Le plus gros, le plus coriace et le plus affreux de ces colosses est doté d'un sacré organe. En fait, quand il crie, le sol tremble littéralement!



PREVIEW

La Porte Des Griffes

☛ Marteleur stygien

☛ Vue plongeante sur la Porte des Griffes

☛ Le seigneur des Griffes Dalan Skarr

☛ Le seigneur des Griffes Dalan Skarr



Les Portes des Griffes sont des merveilles d'architecture naine.

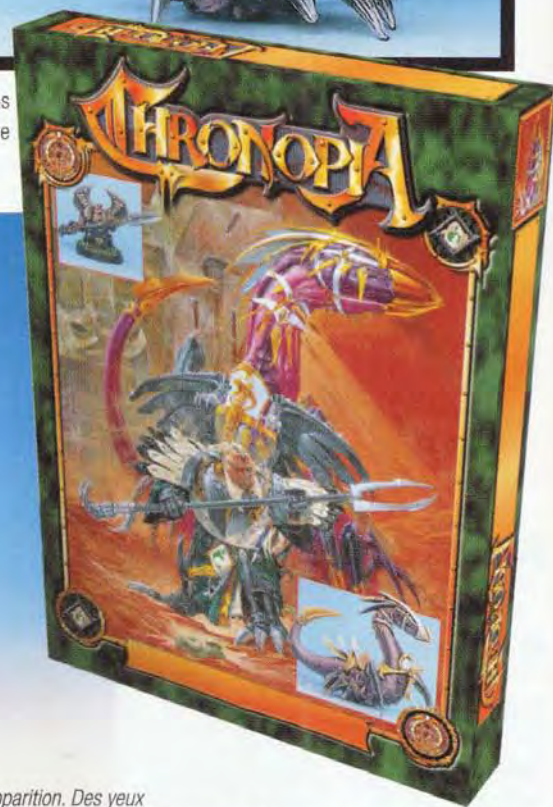
Conçues à l'origine par les ingénieurs du clan des Vautours, elles constituent la première ligne de défense de l'immense Labyrinthe souterrain des nains, ce réseau de cavernes et de tunnels qui s'insinue à travers tout le sous-sol de Chronopia et relie toutes leurs bastides. Si une puissance ennemie devait établir une tête de pont dans le Labyrinthe, les conséquences pour les nains seraient incalculables.

Mais le seigneur des Griffes Dalan Skarr, du clan des Vautours, affronte une menace beaucoup plus précise. Sa Porte des Griffes défend l'un des puissants sceaux de titans qui ferment les accès au Labyrinthe, au Pays des Deux Rivières. La récente émergence des stygiens fait peser un grave danger sur la Porte de Dalan Skarr, qui doit désormais tenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Bien que les murs de la Porte des Griffes soient de facture naine, propre à résister aux plus violents assauts, les stygiens ont une carte secrète à jouer : le Marteleur, une créature qu'on découvre pour la première fois à Chronopia, dont la tête blindée aux muscles surpuissants est capable de déchirer le roc comme de la toile.

Dalan Skarr parviendra-t-il à repousser l'assaut stygien ou le sceau de titans sera-t-il compromis ? À vous de répondre à cette question. Le sort du Labyrinthe est entre vos mains !

☛ La Porte Des Griffes

☛ Marteleur stygien



La Porte Des Griffes

LA PORTE DES GRIFFES EST UNE BOÎTE POUR CHRONOPIA, COMPRENANT :

- UNE MAQUETTE QUADRI À CONSTRUIRE VOUS-MÊME À PARTIR DE SEIZE PLANCHES CARTONNÉES FORMAT A4.
- DES RÈGLES DE COMBAT EN INTÉRIEUR ET EN SOUS-SOLS, AVEC DES PLANS DE SOLS.
- LE SCÉNARIO D'ATTAQUE DE LA PORTE DES GRIFFES.
- DU BACKGROUND SUPPLÉMENTAIRE POUR LES NAINS ET LES STYGIENS.
- DEUX FIGURINES INÉDITES EN EXCLUSIVITÉ : LE SEIGNEUR DES GRIFFES NAIN ET LE REDOUTABLE MARTELEUR STYGIEN.

SORTIE : OCTOBRE 1998
N° : 2205
PRIX : 180 F

Ce n'était pas la première fois qu'on remettait son jugement en cause. Mais Dalan Skarr était un seigneur des Griffes, et les doutes des autres ne comptaient pas pour lui ; seuls importaient les siens propres. Et il savait qu'il allait se passer quelque chose. Tout au long des heures froides de l'aurore, il s'était tenu seul devant la Porte des Griffes, balayant du regard la crête des dunes, en quête d'un danger qu'il ne pouvait pas voir mais qu'il pouvait sentir, comme un orage imminent.

Il entendit d'abord le murmure du sable en mouvement, puis une ombre se creusa à la base d'une grande dune. Le sable s'écarta pour dévoiler la bouche béante d'une grotte ou d'une entrée de tunnel. Skarr leva son épée comme le

premier stygien faisait son apparition. Des yeux sombres scintillaient dans les ténèbres, nombreux ; trop nombreux.

Il regagna à reculons la sécurité de la Porte des Griffes et, tandis que les battants se refermaient, convoqua les gardes. Tant que le sceau de titans restait ouvert, ils étaient sous son autorité ; dès qu'il serait fermé, ils n'en répondraient plus qu'à la sécurité du Labyrinthe ou à Craygon Cagn en personne. Ils n'ouvriraient le sceau que s'ils entendaient le signal du "marteau de confiance." Chacun d'eux connaissait un tiers de la séquence, mais seul Dalan Skarr la savait en entier.

- Partez immédiatement, dit-il, et malgré les

murmures hargneux du reste de la garnison, il retira la clef de la chaîne autour de sa taille et la remit aux gardes, qui hochèrent la tête sans faire de commentaire ; leur sens du devoir ne le cédait qu'à celui du seigneur des Griffes soi-même.

- Hengist partira avec vous, car il est rapide et connaît le Labyrinthe mieux que personne. (Le nain appelé Hengist fit un pas en avant d'un air à la fois flatté et désappointé.)

- Allez trouver Breygor et dites-lui que nous avons besoin de lui, ordonna Skarr avec une sombre assurance.



leurs de Rêve et de Cauchemar

Par Mark Brendan

Des puits de lumière argentée descendaient à travers l'épais toit de feuillage du Pays Effondré comme autant de vignes célestes. Leur brillance éthérée détachait des bouffées flottantes de pollen et de spores en suspension dans la pénombre du sous-bois, animant l'air ambiant d'une vie propre et déposant sur les feuilles cirées un lustre de diamants. Le bourdonnement incessant de la faune omniprésente, insectes et autres, conférait au tableau une qualité presque hypnotique.

Ginka et Te restaient toutefois imperméables à la calme beauté de la jun-

gle. Les deux jeunes frères de la tribu gobeline des Malovanti avaient toujours vécu au cœur de ce paradis faussé et ne voyaient que les obstacles et les dangers que la jungle présentait à chacun de leurs pas. Ils étaient trop affairés à survivre pour s'arrêter à des abstractions comme l'esthétique, et la conscience que le Pays Effondré pouvait avaler l'imprudent sans laisser de trace était devenue pour eux comme une seconde nature. Ginka et Te avaient récemment triomphé des épreuves initiatiques et pouvaient désormais être considérés comme des adultes, raison pour laquel-

le ils avaient été enrôlés dans les rangs des piquiers légers de la tribu. Ils s'étaient vu confier une mission importante, à savoir, cueillir le souper du reste de leur unité, près de l'endroit appelé le Bord du Monde.

Les petits frères progressaient prudemment entre les plantes grimpanes et les racines tortueuses d'arbres cyclopéens, prenant garde aux épines empoisonnées et aux palpeurs des plantes carnivores. Leur regard affûté scrutait la jungle à la recherche d'une nourriture acceptable. Leurs piques mandibulées faisaient office de bâtons





de marche tandis qu'ils avançaient à travers les taillis et leurs boucliers de chitine, chargés de racines, de baies, de feuilles et de larves et de scarabées juvéniles, étaient coincés comme des paniers sous leurs bras maigrichons.

Du mouvement vers l'avant figea sur place les deux gobelins des marais. Les têtes d'épingle noires de leurs pupilles dardaient de ci, de là dans la fente de leurs yeux jaunes, inspectant les taillis touffus à la recherche d'un danger. Une volée de vautours aux vives couleurs s'éleva devant eux, battant lourdement des ailes dans les branches basses, poussant des cris d'alarme perçants et mélancoliques. Peu désireux d'apprendre quel grand prédateur avait pu effrayer les charognards, Ginka et Te décidèrent de retourner sur leurs pas et de compléter leur recherche de provisions plus près du camp.

À peine avaient-ils fait deux pas que la jungle explosa sous leur nez. À leur gauche, quatre chasseurs de la tribu rivale des Zagnesti bondirent avec leurs filets qu'ils lancèrent sur un Ginka stupéfait, tandis qu'à droite, le malheureux Te entendit le pop ! d'une sarbacane prononcer son chant funèbre. L'aiguille empoisonnée vint se loger dans les tissus mous au fond de la gorge de Te alors qu'il ouvrait la bouche pour crier un avertissement à son frère ; le jeune et vaillant guerrier s'écroula au sol, se griffant au visage et poussant des gargouillis étranglés. Les provisions qu'il avait rassemblées pour ses compagnons d'armes gisaient éparpillées autour de son corps pris de convulsions, simple nourriture pour les charognards désormais.

Avec Ginka ficelé comme un saucisson dans leurs filets, les chasseurs Zagnesti ramenèrent les deux piquiers

Malovanti de l'autre côté du bosquet, dans la direction même du danger que lui et son défunt frère avaient vainement tenté d'esquiver.

Une clairière s'ouvrait au-delà des arbres, d'où les vautours avaient pris leur envol, et ce fut là que les ravisseurs de Ginka firent halte. Quand il vit le destin qui l'attendait, le prisonnier Malovanti tenta de se débattre et de trancher à coups de dents les filets qui le retenaient, car au centre de la clairière se reposaient deux énormes reptiles ailés. D'élégants guerriers elfiques, vêtus de la sinistre armure d'émeraude de la maison de Jade, se portèrent à la rencontre des chasseurs Zagnesti. L'esprit de Ginka se mit à travailler à toute vitesse devant le caractère désespéré de sa situation. Tous ces avertissements d'avoir à se méfier des elfes lui revenaient en cet ins-

tant ; ces mercenaires impitoyables feraient n'importe quoi pour le lotus jaune dont leur peuple était devenu aussi dépendant que le sien. Mais que diable pouvaient-ils bien lui vouloir ?

Un immense cavalier des nuages s'arrêta impérieusement devant le groupe serré des chasseurs, dont le chef prit la parole :

- Elfes de Jade, voici le prisonnier que nous vous avons promis. (Puis le Zagnesti décrocha trois bourses à sa ceinture et les tendit au cavalier des airs.) Et voici également le lotus jaune, pour sceller notre accord.

L'elfe sourit froidement, ses sourcils délicats s'élevant imperceptiblement par anticipation à la mention du contenu des bourses. Elle éleva sa main gantée de fer en un geste à l'intention de ses hommes d'armes.

- Très bien, Mem, voici les mercenaires que tu as réclamés. (Elle désigna les quatre porte-haches de la maison de Jade.) Ils te serviront bien au combat contre tes ennemis. À notre prochaine rencontre, j'apporterai plus d'hommes, et tu me livreras deux prisonniers et six bourses de lotus.

- C'est un marché, elfe, répondit le goblin des marais ; puis, indiquant aux porte-haches de les suivre, lui et ses chasseurs Zagnesti se fondirent la jungle, laissant derrière eux un Ginka réduit à l'impuissance.

Il ne restait plus que deux cavaliers des nuages de la délégation elfique ; ils prirent le temps d'ouvrir une des bourses de lotus jaune. Choissant chacun deux belles fleurs épanouies, ils les enfoncèrent dans leur bouche et lentement, presque révérencieusement, se mirent à les mâcher. Presque immédiatement, les lignes dures de leur visage, qui trahissaient la tension et l'anxiété, se radoucirent, et leur expression se fit rêveuse et alanguie.

- Encore une livraison de haute qualité, ne crois-tu pas, Valon ? demanda l'elfe qui avait négocié avec les gobelins des marais.

- En effet, Strix. Elle devait admirablement servir nos projets. (Puis, se tournant vers le goblin qui se tortillait faiblement à leurs pieds, il ajouta :) Et maintenant, au tour de notre petit compagnon.

- Notre petit compagnon, répéta Strix en gloussant comme une gamine.

Se joignant à son rire, Valon se pencha sur Ginka, qui se recroquevilla en boule défensive.

- Eh bien, mon ami ? demanda Valon, fouaillant le malheureux Ginka de son long index. Aurait-on quelque chose à cacher ?

- Mon frère a été tué à cause de vous, bredouilla Ginka. Un jour, c'est moi qui vous tuerais.

Strix éclata de rire et Valon se battit les flancs, frissonnant d'une joie maléfique. Puis l'un des fendragons ailés émit un rugissement d'impatience tonitruant qui rappela les deux elfes à leurs sens. Retrouvant son sérieux, Strix s'agenouilla près du captif et le palpa pour s'assurer qu'il ne dissimulait aucune arme sur lui. Ainsi rassuré, Valon le transporta jusqu'à sa monture, où il le ligota au harnais contre le flanc écailleux du monstre.

Une fois leur prisonnier solidement attaché, les deux cavaliers des nuages enfourchèrent leurs montures, et Strix glapit :

- Iaaah !

Avec un claquement sec de leurs vastes ailes membraneuses, les monstres s'arrachèrent laborieusement à l'enchevêtrement interminable de branchages et de plantes grimpantes et s'élevèrent puissamment vers la minuscule fenêtre de ciel bleu, loin, loin au-dessus d'eux.

Le ciel nocturne au-dessus de la cité en spirale était d'un noir de poix, piqueté de milliers et de milliers d'étoiles scintillantes, quand les deux cavaliers des nuages débouchèrent à basse altitude de l'épaulement des Monts Palissade. La fantastique architecture des elfes de Jade s'étalait magnifiquement à l'abri des montagnes, pointant ses doigts dentelés vers les cieux comme pour percer le voile de la nuit et en ramener les secrets sanglants jusque dans la glaise du monde.

Ginka respirait à grand-peine, suffoqué à la fois par le vent du vol et par la terreur de voler si vite et à une telle altitude. En réalité, il lui semblait que l'eau qui perlait à ses yeux lui était enfoncée dans les orbites par le déplacement d'air.

Guidant adroitement leurs fendragons, Strix et Valon évoluèrent entre les flèches et les minarets de la cité en spirale pour se poser finalement sur une saillie vertigineuse au sommet d'une des grandes tours. Dès l'atterrissage, les fendragons ailés regagnèrent en rampant une porte basse, se dandinant sur leurs pattes courtes comme d'éléphanthesques

chauves-souris. Ginka se vit si proche d'être écrasé entre le fendragon et le sol de pierre qu'il poussa un cri de terreur, mais ce ne fut pas le cas. À l'intérieur, il découvrit une immense salle voûtée où des dizaines de fendragons ailés, attachés le long du mur, les accueillirent dans un concert assourdissant de sifflements et de beuglements. La chaleur et la puanteur des excréments des sauriens auraient fait tourner de l'œil tout autre visiteur, mais Ginka avait connu pire dans les marais bourbeux du Pays Effondré ; même lui, toutefois, se sentait le cœur au bord des lèvres.

Des domestiques se précipitèrent pour aider à descendre les deux cavaliers des nuages, las mais jubilants, et leur captif. Ginka fut brutalement détaché du harnais pour que le monstre qui l'avait porté puisse être emporté et nourri. Lorsque ses filets lui furent retirés, une autre elfe de haut rang, une des légendaires lotophages à en juger par ses longues robes flottantes de soie émeraude, pénétra dans la salle pour accueillir les nouveaux arrivants. De ses doigts minces couverts de bagues, elle tenait deux gobelets incrustés de joyaux, et ses lèvres pâles se fendirent sur un sourire tordu, découvrant une rangée de petites perles blanches, en voyant Ginka jeté au sol entre les esclaves.

- Strix, Valon, je suis heureuse de vous revoir, dit-elle en tendant un gobelet à chacun des cavaliers des nuages. Tous deux burent à longs traits.

- Un breuvage très revigorant, Erisyane. Comment as-tu préparé le lotus, cette fois ?

- Eh bien, j'ai broyé les pétales avec les glandes surrénales d'un fendragon avant de les mêler au vin, de manière à rendre du mordant à votre stylet, comme disent nos gens d'armes.

- Tu seras heureuse d'apprendre que nous ramenons de nouvelles fleurs fraîches, avec leurs racines intactes, pour tes expériences de plantations, ajouta Strix en faisant signe à Valon de lui passer les bourses.

Erisyane prit les bourses en cuir et défit précautionneusement les lanières de chacune d'elles. Inhalant profondément le parfum des fleurs, elle murmura dans un souffle un "parfait !" extasié.

- Je dois les porter immédiatement au laboratoire, jeta-t-elle sèchement à l'intention des esclaves avec un geste en direction de Ginka. Suivez-moi, et emmenez ça avec vous.





Le goblin des marais tenta un dernier effort pour se libérer, n'ayant pas la moindre idée de ce qu'était un laboratoire et encore moins envie de le découvrir.

- N'y comptez pas, glapit-il comme les esclaves s'emparaient de lui. Je vous tuerai tous, ou je mourrai en essayant.

Un soufflet au visage de l'un des esclaves musclés fit taire les protestations de Ginka et, avant qu'il puisse recommencer à se débattre, on lui enfila un sac en toile de jute sur la tête et on serra le cordon autour de son cou.

Privé de la vue, Ginka se calma immédiatement, comme la plupart des créatures, intelligentes ou non, lorsque les sens leur font défaut. Il cessa de ruer et de s'agiter, et laissa les deux serveurs lui retirer son armure et l'emporter avec eux.

Quand on lui ôta le sac, Ginka cligna des yeux sous la lumière et prit un moment pour focaliser sa vision sur son environnement. Il se trouvait dans une grande cage de fer, et le serviteur qui lui défait ses liens battit vivement en retraite avant qu'il ait recouvré ses facultés. Claquant la porte derrière lui, il fit tourner une grosse clef dans la serrure.

Le Malovanti était dans une longue salle basse en pierre, le long d'un mur où s'alignaient d'autres cages. La plupart étaient vides, mais à deux cages de la sienne, un autre goblin des marais était affaissé, dos au mur. Il avait la tête baissée, le menton contre la poitrine, et un long filet de bave coulait de sa lippe molle jusqu'à son ventre. Quelques cages plus loin, un autre goblin griffait inlassablement les dalles dans un coin de sa cellule, et Ginka put voir qu'il en avait les ongles fendus et sanglants. Au fond de la salle rectangulaire, plusieurs rangées de lotus jaunes étaient plantées dans un parterre d'humus et, suspendu au-dessus d'eux, le corps d'un dernier goblin des marais pendouillait à un croc à viande au bout d'une chaîne. Il avait eu la gorge tranchée depuis quelque temps déjà, et les filets de sang sur son visage étaient secs et craquelés. Sous lui, les fleurs paraissaient flétries et fanées.

Un long banc courait le long du mur opposé, surmonté de plusieurs étagères couvertes d'instruments alchimiques, d'énormes grimoires poussiéreux, de rouleaux de parchemins, de fioles et de bouteilles renfermant poudres, potions et philtres, d'une dame-jeanne remplie d'un liquide répugnant contenant un fœtus de bouc à deux têtes, d'un mor-

tier et d'un pilon fabriqués à partir d'un crâne et d'un humérus d'elfe, et ainsi de suite. Tout au bout du banc se trouvait un grand dôme transparent recouvrant sans doute la pire atrocité de cette galerie des horreurs. Fermement maintenu en place par d'épaisses lanières de cuir, un goblin des marais encore en vie retourna son regard à Ginka avec des yeux implorants. De longues plaies horizontales avaient été ouvertes dans ses épaules et dans ses fesses, et bourrées de terre dans laquelle on avait transplanté des lotus jaunes. Comme celles sous la carcasse suspendue, ces fleurs étaient en train de mourir.

Devant l'horreur de la situation, Ginka se laissa glisser au sol et ferma enfin les yeux, dompté par la fatigue et la terreur.

Mais que veulent-ils donc faire ? Ne savent-ils donc rien du lotus ? songea Ginka. Même s'il ne connaissait pas lui-même le secret chamanique de la culture du lotus jaune, il était sûr d'une chose, c'était que ces expériences macabres des elfes de Jade ne les mèneraient nulle part, car la fleur ne poussait pas en dehors du Pays Effondré.

Erisyane vint le contempler à travers les barreaux.

- C'est ça. Dors, petite créature. Car demain, ce sera ton tour.

Cette nuit-là, Ginka rêva qu'il était de retour sous les frondaisons de sa jungle natale. Il plaisantait avec son frère et d'autres membres de son unité autour de leur feu de bivouac, rôtissant quelques scarabées d'écorce et buvant du jus de lotus jaune fermenté, jusqu'à ce que tous se sentent un peu gais, puis gris.

Un tintement métallique l'arracha à ce rêve délicieux et ses yeux s'ouvrirent une fois encore sur l'épouvantable réalité de sa captivité. Un plat de gruau fumant avait été jeté sur le sol de sa cellule, mais Ginka n'avait pas d'appétit. Il se sentait fiévreux, malade, et restait pelotonné dans un coin de sa cage, suant et frissonnant, obnubilé par la pensée des doux et succulents pétales du lotus jaune. Jamais encore il n'était resté si longtemps privé de lotus jaune sous une forme ou sous une autre, car même au sein de sa mère et jusque dans son ventre, l'essence de la fleur avait coulé dans ses veines. Il en avait besoin, au même titre qu'il avait besoin de respirer ou de boire, et comme le lotus poussait sur son sol natal, aucun substitut ne pourrait le satisfaire.

La silhouette nébuleuse d'Erisyane

s'encadra dans son champ de vision brouillé.

- Pas faim, hein ? observa-t-elle. Attends, je vais te préparer quelque chose que tu vas engloutir comme si c'était ton premier repas depuis des semaines.

Ginka la surveilla à travers la fente de ses yeux mi-clos tandis qu'elle regagnait le banc et se mettait à travailler quelque chose dans son abominable mortier. Ses sens barbares identifièrent l'arôme puissant des fleurs de lotus jaune fraîchement broyées, et un regain d'énergie l'envahit. Il traîna son corps frissonnant contre les barreaux et couva le dos d'Erisyane d'un regard brûlant.

Quelque temps plus tard, Valon et Strix se rendirent au laboratoire, où le serviteur d'Erisyane les laissa entrer. Tous deux étaient rayonnants, ayant manifestement passé une très agréable soirée en compagnie l'un de l'autre.

- Nous voulions simplement te féliciter pour ton philtre, et voir comment se portait notre invité, dit Valon.

- Oui, ajouta Strix, cette adrénaline de fendragon est une idée de génie, elle apporte véritablement une touche mémorable à l'expérience.

- Trop aimable. Quant à notre petit sauvageon dans sa cage, là-bas, je ne m'en suis pas encore servi, mais je lui réserve quelque chose de spécial.

- Oh, et quoi donc ? s'enquit Valon.

- Eh bien, prenez un siège et je me ferais un plaisir de vous expliquer. Après les tentatives de culture que vous connaissez, à partir de sang ou de chair vivante de goblin des marais - dont je dois reconnaître qu'elles ne mènent pas à grand-chose pour le moment, car je n'arrive toujours pas à comprendre le lien entre les deux espèces - je me suis tournée vers un tout nouveau champ d'expérimentation.

"Prenez l'exemple de ces deux gobelins dans les autres cages. Celui du fond a reçu une dose concentrée de lotus jaune, mélangé à du lotus rouge ainsi qu'à d'autres agents catalyseurs, afin de voir si les propriétés d'altération mentale du lotus jaune allaient extérioriser les pouvoirs élémentaires du lotus rouge. Je n'ai pas obtenu l'effet escompté, mais un changement s'est bel et bien produit dans le comportement du sujet. Il semble se consumer littéralement de l'intérieur, en se vidant de toute son énergie à une vitesse qui devrait le tuer avant la fin de la journée.

- Par les ducs ! s'exclama Strix. Tu veux essayer d'envoyer des non-lo-

trophages dans les plans élémentaux !

- Exactement. Celui du milieu a absorbé un mélange de lotus jaune et de lotus bleu, qui a eu pour effet de geler ses fonctions. Imaginez un peu les applications, si seulement je réussissais à isoler ces effets !

- La maison de Jade prendrait le contrôle de la totalité de Chronopia en l'espace d'une décennie, déclara Valon.

- Et celui que nous t'avons ramené hier, comment s'intègre-t-il dans ces plans ? interrogea Strix.

- Je suis persuadée que la réponse réside dans le métabolisme unique de ces créatures, saturé par le lotus jaune. Avec celui-là, fit-elle en désignant Ginka, je vais tenter quelque chose de différent. Quelque chose de très spécial.

"Vous voyez ce qu'il y a dans cette fiole ? (Erisyane indiqua une fiole à moitié pleine d'un épais liquide noirâtre, à côté du mortier.) C'est de l'huile essentielle d'une variété très rare de lotus noir, récupérée des Terres de la Terreur après la chute de la maison Ténébreuse. Elle ne tourne pas l'esprit vers le plan élémentaire de la terre, contrairement au lotus noir ordinaire ; ses propriétés se rapprocheraient plutôt de celles du lotus jaune. Si l'on peut dire que le lotus jaune agit dans le domaine des rêves et des illusions, alors cette plante projette dans la réalité les plus terribles des cauchemars.

- Qu'espères-tu obtenir ? demanda Strix, manifestement perplexe.

- Je compte atteindre à l'illumination, ma chère, répondit Erisyane avec aisance.

- Ce n'est pas sans danger, fit observer Valon.

- Il faut prendre des risques pour faire progresser la science, répondit Erisyane. Nous sommes au seuil d'une grande découverte, la libération du fardeau insupportable de l'existence. Voulez-vous assister à l'expérience ?

Les yeux des deux cavaliers des nuages pétillèrent. En tant que nobles de la maison de Jade, ils avaient goûté à tous les excès accessibles aux mortels, et le défi de l'inconnu, aussi dangereux fut-il, était leur raison de vivre. Ça, et l'incontournable lotus jaune dont ils étaient irrésistiblement dépendants. Erisyane prit leur sourire excité pour un assentiment.

Un esclave tendit la main dans la cage de Ginka et récupéra le bol de gru-

au pour le donner à Erisyane. Le petit Malovanti était trop las pour tenter quoi que ce soit, comme mordre le bras de l'esclave, et regarda patiemment la lotophage verser le bol de bouillie jaune et noire dans le grua et le mélanger avec son humérus. L'esclave lui rapporta le plat.

- Tu vas manger, maintenant, je crois, exulta Strix.

Ginka se recroquevilla au fond de sa cage et jeta un regard maussade aux trois elfes qui le fixaient avec intensité.

Il tint cinq minutes. Après, il se jeta sur le plat et engloutit la mixture qui contenait son précieux lotus jaune.

- Pour le poison que vous m'avez donné avec ceci, je vous tuerai, prophétisa Ginka entre deux bouchées.

- Regardez, maintenant, dit Erisyane.

Les effets ne mirent qu'un instant à altérer la perception de la réalité qu'avait Ginka. Les barreaux de sa cage lui semblèrent se dissoudre sous ses yeux ébahis et puis la salle tout entière suivit rapidement, s'estompant dans la vague pour laisser la place à un grand néant gris.

Ginka avançait seul, l'esprit embrumé, à travers la transe, tâchant de comprendre où il se trouvait, mais ses pensées demeuraient fragmentaires et lui échappaient comme une volée de perroquets chatoyants, voletant dans les rayons du crépuscule. Crépuscule. Crépuscule.

Ce terme de crépuscule avait son importance ; il se concentra sur le concept.

Le décor commença à se préciser autour de lui. La brume sur laquelle il se tenait noircit et se figea, s'étalant comme une flaque de sang. Des fentes s'ouvrirent sous ses pieds dans le sol ferme. De grands contreforts d'obsidienne jaillirent à l'horizon, et de sombres silhouettes ailées se mirent à tourner tout autour. Le ciel prit la couleur du sang et du feu, et les gémissements des damnés emplirent le crâne de Ginka de leurs échos élégiaques.

Le gobelin des marais tomba à genoux sur la terre pelée, submergé par la panique et le dégoût.

D'horribles spectres de ténèbres se regroupèrent autour de lui, attirés par sa présence comme des papillons de nuit par la flamme.

Le murmure de leur cacophonie faisait un contrepoint aux plaintes des damnés résonnant dans son crâne.

- Est-ce vivant ?

- D'où cela vient-il ?

- Servons-nous en ! Servons-nous en !

- Nous pouvons être libres ! Nous échapper !

Puis survint le tourment déchirant comme les spectres entraînent en lui l'un après l'autre, envahissant son corps, son esprit, son âme.

Les elfes observèrent avec fascination la petite créature s'effondrer devant eux dans un état d'hébétude, puis, sans avertissement, ouvrir brusquement les yeux et commencer à s'agiter et à tressauter violemment sur le sol de la cage.

Ils reculèrent d'un pas comme les mouvements se faisaient plus frénétiques et envoyaient le gobelin des marais tourbillonner comme un derviche aux quatre coins de sa cellule.

- Ça marche, lâcha Erisyane dans un souffle.

Puis le corps du gobelin parut simplement exploser de l'intérieur, mutant et se transformant trop vite pour que l'œil puisse suivre. Un ignoble bouillonnement de tentacules et de chair pustuleuse, constellé d'yeux scintillants et de protubérances cornues, emplît la cage et déborda des barreaux, accompagné par un cri d'agonie prolongée qui démarra dans les aigus et mourut dans un gargouillis étouffé.

Les cavaliers des nuages et les esclaves, terrifiés, tentèrent de prendre la fuite tandis qu'Erisyane se jetait sur son bâton de lotophage. Ils ne furent pas suffisamment rapides, cependant, et la masse bourgeonnante engloutit chacun d'eux, ainsi que les gobelins dans leurs cages, le cadavre au-dessus des lotus et le gobelin ficelé sur le banc. Des pseudopodes sinueux transpercèrent et sucèrent leur chair, arrachant les tissus vivants aux os brisés sans prêter attention aux hurlements de leurs victimes.

Et puis, aussi soudainement que tout avait commencé, ce fut terminé. Un vortex noir, hérissé d'éclairs pourpres, s'ouvrit derrière le monstre et l'aspira, avec la moitié de tout ce qui se trouvait dans le laboratoire, puis disparut dans un bruit sec. Comme il l'avait promis, Ginka s'était vengé de ses bourreaux.

Quand la patrouille de guerriers du Jade défonça la porte du laboratoire quelques instants plus tard, elle ne trouva que des meubles brisés, des cages aux barreaux tordus, et des fioles et des parchemins disséminés à travers la salle. Il ne restait plus personne de vivant.



L'assaut De Vanock Pass



Il y a très, très longtemps, en... oh, juin dernier, le North American Cartel (un groupe de boutiques de jeux liées par une passion commune pour Warzone et Chronopia) organisa un grand tournoi Chronopia. L'assaut de Vanock Pass eut lieu les 6 et 7 juin 98 et vit l'armée des premiers-nés et des dévots s'affronter pour un col au seuil des Terres Sauvages. Le sort des armes fut favorable aux premiers-nés, qui étrillèrent copieusement les troupes de l'envahisseur.

En effet, en regroupant au siège du Cartel les résultats de toutes les batailles livrées dans les différentes boutiques participant à l'opération, il apparut clairement que les premiers-nés avaient tenu le col. Surveillez cette rubrique, nous aurons l'occasion de reparler d'autres événements similaires auxquels vous avez peut-être pris part !



La salle des grands manœuvres



L'Illuminé se pencha en avant, et essuya le sang immonde du fer de sa hache de vérité sur les robes, autrefois blanches, d'un défunt serviteur des forces du mal. Il avançait d'un pas las, comme s'il avait le double de son âge, passant lentement entre les corps des premiers-nés et des dévots qui jonchaient la passe. Un groupe de chevaliers s'arc-boutait sur ses cordes, traînant vers le côté de la passe une forme massive enveloppée dans une toile, d'où dépassaient une corne unique, des boyaux sanguinolents et des reflets de peau bleue. Des vautours cerclaient en altitude dans le ciel gris ardoise, guettant l'heure du festin. Bon nombre de combattants étaient tombés dans la bataille, et les charognards feraient bombance cette nuit. De minces filets de fumée blanche montaient des ruines de la tour

orientale, dont les braves défenseurs premiers-nés ne recevraient jamais de sépulture décente. Il ne restait pas suffisamment de monde pour les enterrer. De toute la garnison, seuls sept chevaliers avaient survécu, et quatre arbalétriers. Ainsi que lui-même, bien sûr. Une tour tenait encore debout, intacte ; l'autre n'était plus qu'un amas de décombres et de tuiles. Des tourbillons de fumée grasse balayaient le champ de bataille, montant des brasiers funéraires. Tandis que les premiers-nés continuaient à débayer la passe, l'Illuminé projeta son regard à travers le temps. Le Roi Unique tenait le Mur des ges ! L'Illuminé tomba à genoux et se laissa emplit par la vision ; des larmes de joie lui montèrent aux yeux. Le Roi Unique et les Fils de Kronos avaient repoussé les dévots au Mur, et les avaient éparpillés vers leur

royaume du nord. Beaucoup de combats se livraient encore dans les terres sauvages, comme les vestiges de l'armée des dévots se heurteraient aux Indomptés, mais Chronopia était sauvée. Les dévots ne s'étaient donc tournés vers Aregath que pour prendre le Roi Unique en tenailles au Mur des ges. Mais les premiers-nés avaient tenu la passe, et en stoppant les dévots ici, ils avaient probablement sauvé l'armée au Mur. Silencieusement, l'Illuminé adressa une prière au Roi Unique ; une prière de gratitude pour ce jour de victoire, et une prière de deuil pour les vies perdues. Et une prière de haine pour les âmes corrompues de ceux qui avaient jadis été des premiers-nés.

FRONTLINE

Le Service Clientèle International De Target Games

Qu'est-ce que Frontline?

Frontline est le nouveau service clientèle de Target Games, destiné à répondre à toutes les questions que vous pouvez vous poser sur nos produits. Notre équipe est entièrement composée de joueurs purs et durs tels que vous, tout disposés à :

- Répondre à vos questions sur les règles;
- Vous conseiller sur la manière de concevoir vos armées, pour Warzone comme pour Chronopia;
- Vous donner des conseils de peinture et de conversion de figurines;
- Vous expliquer comment notre ingénieur fou (*je ne suis pas fou ! je porte cette camisole pour le plaisir - Barking Can Alex*) construit ses plus beaux décors;
- Vous aider à trouver un détaillant Target Games près de chez vous;
- Vous expliquer comment vaincre une armée apparemment invincible sans même avoir besoin de tricher!

Comment nous contacter?

Vous pouvez nous contacter par courrier, fax ou e-mail en anglais, suédois, français, italien ou espagnol, qui sont les seuls langages que nous pouvons décrypter à Frontline dans l'immédiat. Voici nos coordonnées:

Adresse e-mail:

chronopia.custserv@target.se or
warzone.custserv@target.se

Fax:

+44 (0)131 555 6646

Adresse postale.

Frontline, Target Games UK Ltd,
2 Commercial St, Edinburgh EH6 6JA
Écosse



WARZONE ET CHRONOPIA

Nouveautés

Boîtes Warzone et Chronopia à paraître:

Hussards de Bauhaus	#10522
Templiers d'Ilian	#10523
Louveteaux d'Imperial	#10524
Archers Premiers-Nés	#20512



Piquiers Cornus

#20511



Armés d'un épieu avec lequel attendre l'ennemi de pied ferme, et dotés d'un crâne particulièrement épais pour lui botter le train ensuite, ces combattants constituent un excellent choix défensif.

Gobelins des marais



#20513



Nains



124 F

Garde Mante



Sélectionnés dans les piquiers lourds de la défense des cités-gourdes, ces porteurs d'armes d'hast représentent l'élite de l'armée goblin.

124 F

Assassin

#9705



Un nouveau type d'Assassin pour orner les champs de bataille de notre lointain futur. Règles à venir dans un prochain numéro des Chroniques de l'Ère Nouvelle.

Confrérie



26 F

Mortifieurs

26 F



#9938



Ces escouades de tueurs invisibles frappent par surprise sur l'ordre de l'alliance de Luna, ne laissant que mort et ruine comme preuves de leur passage.

#9939

26 F

Confrérie



Népharite de Semaï #2



Ce serviteur du Maître des Mensonges fausse le jugement de ses adversaires par ses pouvoirs surnaturels. Quand il n'y parvient pas, il lui reste le glaive dimensionnel et le disque de jet.



58 F

#9707

Légions Obscures



Népharite de Demnogonis #3



Armé d'un redoutable azogar, cet ennemi de toute pureté vient vous contaminer avec ses agents microbiens et autres maladies terrifiantes préparées avec amour.



#9706

Légions Obscures



58 F

Commandos Loups Bleus

#10514



Les Loups Bleus sont des renégats qui, pour des raisons personnelles, ont quitté leur clan pour s'engager dans l'armée. Ces combattants féroces se reconnaissent immédiatement à leurs peintures de guerre.



Imperial



124 F

124 F

Troupes de choc



Les troupes de choc sont l'élite des forces de Cybertronic. Spécialisées dans les coups de main et opérations secrètes, elles éliminent parfois l'ennemi sans même lui laisser le temps de s'en apercevoir.

#10509

Cybertronic



124 F

Chasseur



Ces combattants forment le noyau dur de l'armée de Cybertronic. Polyvalents et bien équipés, ils servent la corporation avec cette loyauté indéfectible qui a fait sa réputation.

#10515

Cybertronic



Blitzers



Les Blitzers sont des spécialistes des explosifs, entraînés à se débarrasser des véhicules et à pénétrer à l'intérieur des bâtiments et des fortifications les plus solides.

#10516

Bauhaus



124 F

Infanterie légère

Mitrailleur

Sergent

Capitaine



 Ces "bleus" à peine sortis du camp d'entraînement se retrouvent plongés dans l'horreur de la guerre. Soit ils apprennent très vite, soit ils rentrent chez eux dans une boîte.

 Ces gaillards chargés de renforcer la puissance de feu de leur unité sont légèrement plus expérimentés que leurs camarades. Même s'ils se retrouvent en tête avec une régularité injuste.

 Honneur douteux accordé aux vétérans qui ont prouvé que leur principal atout consiste à faire un excellent trouffion.

 Les capitaines d'infanterie légère savent tout l'intérêt d'un fusil à pompe en combat rapproché, mais n'oublent pas d'emporter un fusil d'assaut pour le tir à distance.

Capitol



#1212

38 F

#1210

26 F

#1209

26 F

#1211

26 F

38 F

Blitzers

26 F

Lance-roquettes

26 F

Sergent

26 F

Kapitan



 Probablement l'unité spéciale la plus redoutée et la plus efficace de Bauhaus. Les Blitzers sont des experts en explosifs formés à affronter toutes sortes de situations.

 Le spécialiste lance-roquettes est là pour s'occuper des cibles trop coriaces pour capituler devant de simples balles.

 Armés, comme leurs hommes, du meilleur équipement Bauhaus, les sergents des Blitzers ne sont certainement pas à prendre à la légère.

 Le kapitan des Blitzers a renoncé à la portée d'un fusil d'assaut au profit de la puissance destructrice d'un lance-flammes.

Bauhaus



#1216

#1214

#1213

#1215



Veuves Louves

124 F



Ces femmes qui pleurent un être cher disparu à la guerre sont motivées par une soif inextinguible de vengeance. Bardées de chaînes, elles ne connaissent pas la peur.

Imperial



#10520

Chef légionnaire Os-de-Sang



Ce chef des griffeurs Os-de-Sang est équipé, comme ses subordonnés, de griffes tranchantes comme des rasoirs et d'un bouclier.

26 F

Nains



#2556



Chevalier monté

Premiers-nés



#2826

Passant comme une faux à travers le champ de bataille, le chevalier premier-né est capable de décimer l'adversaire du haut de son destrier.

73 F

Infanterie lourde

#10518



Quand un assaut réclame une certaine puissance de feu, Capitol envoie l'infanterie lourde. Appartenant à l'armée régulière, ces hommes sont déployés dans toutes les zones de guerre imaginables.

Capitol



124 F



124 F

Blood Berets



Ceux qui triomphent des épreuves de sélection peuvent intégrer les Blood Berets, l'un des plus fameux régiments de tout le système solaire, fondé au cours de la croisade vénusienne.

#10519

Imperial



Biogéant



184 F

Béhémoth Prétorien



 Le Biogéant est une énorme machine de mort et de destruction. Atteignant les neuf mètres de haut, il est fabriqué de brique et de broc par les Tekrons dans les cuves de gestation des Citadelles.

#10504

Légions Obscures



#10510

 Ce colosse à quatre bras domine la horde des Légions Obscures de toute sa hauteur. Avec son azogar géant et son redoutable canon portable Decimator, il trouve peu d'adversaires à sa mesure.



Légions Obscures



146 F



Maculateur Mercurien



 Le Maculateur Mercurien sert dans les rangs des forces d'Algeroth, l'Apôtre de la Guerre. Non seulement il est incroyablement résistant, mais il possède aussi des facultés de régénération!

#10521

Légions Obscures



146 F

Porte-haches elfes



 Les porte-haches représentent la crème de l'infanterie elfique. Mieux équipés que les autres, ils portent parfois des plaques d'épaules hérissées de pointes et brandissent leurs haches avec une habileté meurtrière.

Elfes



#20506

130 F



Totem sanglant et Gardien des Défenses Sombres



Engoncés dans la plus solide des armures, les Gardiens sont les plus coriaces de tous les nains. Ils sont formés depuis l'enfance à l'encadrement des totems sanglants, qui sèment le carnage et la dévastation dans les rangs des ennemis des nains.

Nains



#20503

146 F



Adeptes bretteurs

124 F



L'armée des dévots grouille de ces habiles bretteurs, dont le cor des ténèbres résonne sur les collines quand ils marchent au combat.

124 F

Dévots



#20507



124 F

Confrérie



Garde de Fer



Les soldats forment l'ossature de l'armée de la Confrérie. Ils sont bien entraînés, polyvalents et dévoués jusqu'à leur dernier souffle.



Plus d'une bataille désespérée s'est transformée en victoire éclatante grâce à la discipline inébranlable de la Garde de Fer et à son fameux mur de boucliers.

#10511

Soldats de la Confrérie

#20508

Premiers-nés



Bretteurs orcs



Entraînés au combat depuis le berceau, ces bretteurs orcs ont enseigné à l'adversaire la crainte de leurs fauchons et de leur talent.

#20504

Sang-noir



130 F

Tourmenté et Damné



Le Tourmenté et le Damné sont deux démons mystérieux dont l'apparence infernale frappe de terreur l'adversaire quand ils sillonnent le champ de bataille en broyant tout sur leur passage.

#20505

Dévots



146 F

Légions Cornues

124 F



Réputées pour la férocité de leur charge, les Légions Cornues ont eu leur heure de gloire contre les dévots dans la grande bataille du Labyrinthe.



130 F

Piquiers elfes



Nains



#20509



Toutes les maisons elfiques comptent des piquiers dans leur armée. Ces combattants sont entraînés à opérer en formations compactes pour tenir l'adversaire à distance.

#20510

Elfes





Légionnaires Morts-Vivants

124 F



Les Légionnaires Morts-Vivants constituent le gros des Légions Obscures. Animés par la Symétrie Obscure, ils étaient humains autrefois, mais servent désormais l'Obscure.

Légions Obscures



#10513

124 F



Infanterie Légère



74 F

Porte-hache monté

Premiers-nés



#2827



Autre facette de la cavalerie des premiers-nés, ce chevalier est armé d'une hache pour décapiter les fantassins adverses.



Ces jeunes combattants avides d'action n'ont pas encore eu le temps de déchanter. Constituant le gros de l'armée capitoline, ils sont convoqués partout où leur présence est nécessaire.

#10517

Capitol



74 F

Cavalier fendragon



Étoiles Mourantes



Les Étoiles Mourantes sont des troupes d'assaut rapprochées pour vivre et mourir dans la guerre contre les Légions Obscures. Ne comptant que des femmes, elles attaquent par groupes concertés utilisant l'art du camouflage pour s'approcher de l'ennemi.

#10512

124 F

Bauhaus



#2828

Elfes



La vitesse et la férocité des fendragons sont renommées à travers tout Chronopia. La sauvagerie de la monture combinée à la cruauté elfique forme un mélange dévastateur.



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO

Si vous avez apprécié ce magazine, attendez seulement le prochain numéro (ouais, avec un peu de chance tu auras appris ton métier d'ici là - NdIR) ! Visez un peu le programme :

Le seigneur des Griffes Grvad Corne-d'Acier se tenait résolument au centre de sa ligne de défense molissante. Tout en priant pour que les renforts ne tardent plus, il frappait de ci, de là, à grands coups de son épée de vertu, accumulant une pile d'os brisés et de chair puante devant ses bottes. - Nains contre dévots, un rapport de bataille pour Chronopia situé en sous-sol !

Plus tôt dans la semaine, Mueller avait déclaré lors d'un débat public que pour concurrencer les autres corporations, en particulier Cybertronic et Mishima, Bauhaus ne devait pas avoir peur d'évoluer dans le domaine de la miniaturisation, malgré la complexification des circuits qu'elle impliquait. - Oh oh, j'ai l'impression que ce genre de discours ne va pas le rendre très populaire auprès de la Confrérie...

- Ce ne sont pas des interférences, contrôle. Ce sont des insectes. L'air en est littéralement saturé. Nous sommes en train de nous éloigner du point de rendez-vous par l'est, maintenant, dans les sous-bois. Foutue obscurité. On n'y voit pas à deux mètres. À vous.

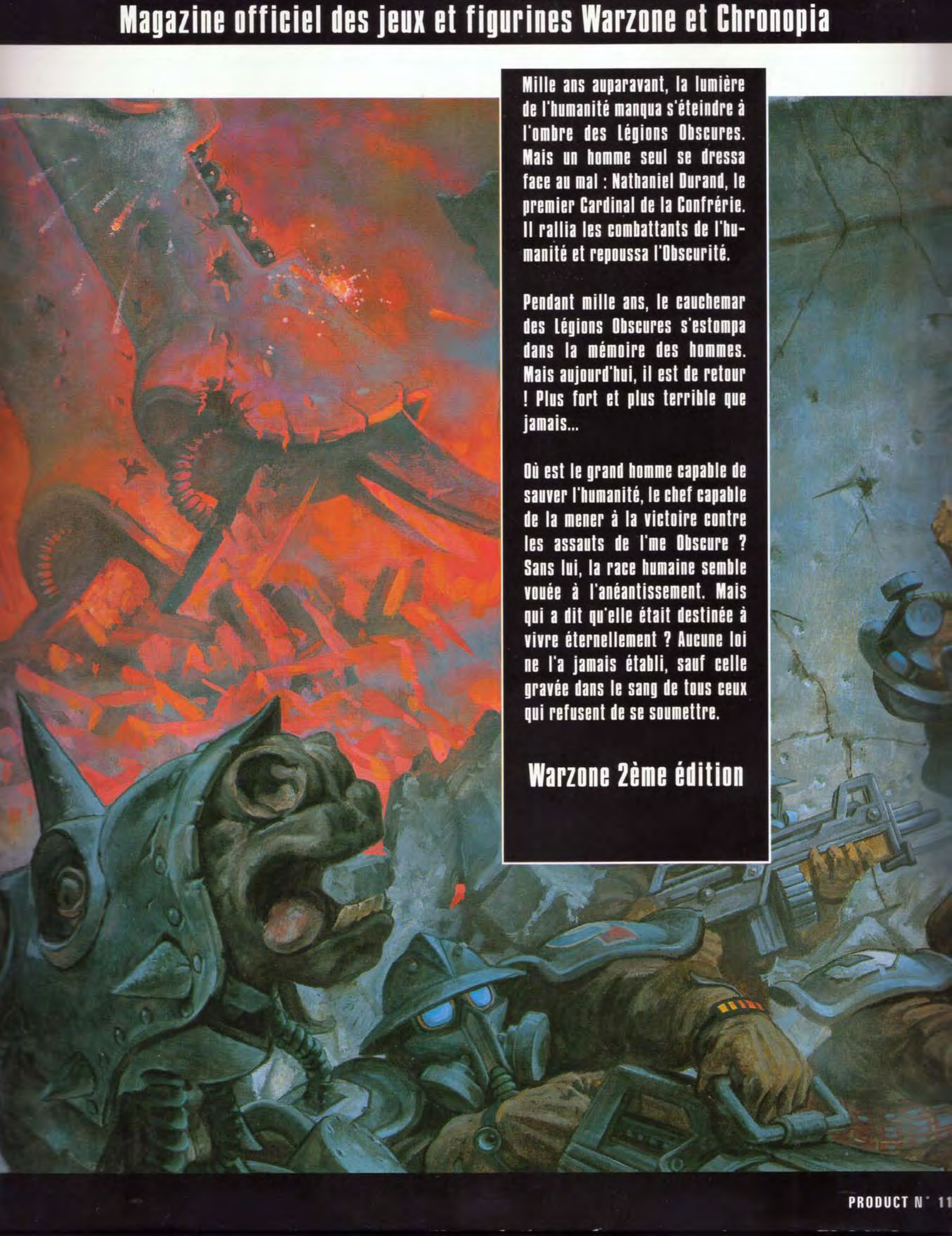
- Utilisez vos matraques lumineuses, équipe au sol. À vous.

- Juste. C'est mieux. Oh mon Dieu ! Oh non...

On dirait que les choses se gâtent. Pas étonnant, les Légions Obscures sont de sortie dans ce scénario de combat de nuit sur Vénus.

Et comme si ça ne suffisait pas, vous aurez droit aussi à un tout nouvel atelier de terrain par Garbage Can Alex, à des trucs de peinture par Mark McNaught, à la deuxième partie de la Promesse du Seigneur Ténébreux, et à bien d'autres choses. On se retrouve de l'Autre Côté.





Mille ans auparavant, la lumière de l'humanité manqua s'éteindre à l'ombre des Légions Obscures. Mais un homme seul se dressa face au mal : Nathaniel Durand, le premier Cardinal de la Confrérie. Il rallia les combattants de l'humanité et repoussa l'Obscurité.

Pendant mille ans, le cauchemar des Légions Obscures s'estompa dans la mémoire des hommes. Mais aujourd'hui, il est de retour ! Plus fort et plus terrible que jamais...

Où est le grand homme capable de sauver l'humanité, le chef capable de la mener à la victoire contre les assauts de l'ère Obscure ? Sans lui, la race humaine semble vouée à l'anéantissement. Mais qui a dit qu'elle était destinée à vivre éternellement ? Aucune loi ne l'a jamais établi, sauf celle gravée dans le sang de tous ceux qui refusent de se soumettre.

Warzone 2ème édition